

Présentation du laboratoire

1. Nom du laboratoire

Laboratoire de recherche en médias sociaux numériques et ludification / Homo Ludens

Site web: <http://homoludens.ca/>

2. Université d'attache (localisation)

Université du Québec à Montréal

3. Historique de création du laboratoire

Créé en 2006 sous l'impulsion de quatre doctorants dont la thèse portait sur les jeux vidéo, le groupe de recherche *Homo Ludens* s'est dès lors consacré à l'étude du jeu sous ses aspects communicationnels, identitaires, sociaux, éthiques et sémiotiques. Accueillant de plus en plus de nouveaux membres, le groupe est toujours resté très actif avec des projets de recherche, séminaires réguliers, conférences, colloques et participation à des événements pour le grand public. En 2015 est créé le *Laboratoire en médias sociaux numériques et ludification* au sein duquel se retrouvent *Homo Ludens* et le *Groupe de recherche en information et surveillance au quotidien* (création en 2011). Subventionné par la *Fondation canadienne en innovation* et bénéficiant de l'appui de la Faculté de communication, le laboratoire s'est déployé en intégrant du matériel biométrique de capture en temps réel, diverses plateformes de jeu (ordinateurs, consoles, casques de réalité virtuelle), des appareils de mobilité, etc.

4. Objectifs généraux du laboratoire

Puisque le laboratoire regroupe deux groupes de recherche, les objectifs sont distincts, mais complémentaires et s'articulent autour de l'étude des effets des technologies sociales numériques, dont font partie les jeux vidéo, sur le vivre ensemble. Plus précisément, les objectifs du groupe *Homo Ludens* sont de:

- Mieux comprendre les implications sémiotiques des jeux, les dynamiques de communication humain-jeux vidéo, les pratiques des joueurs, les dispositifs communicationnels ainsi que les processus de socialisation au sein des cadres ludiques;
- Élargir la réflexion sur les jeux vidéo à d'autres formes ludiques : jeux de société, jeux de rôle sur table, jeux en grandeur nature, ludification, etc.
- Intégrer cette compréhension du jeu dans un contexte pragmatique plus large en faisant état des enjeux sociaux, politiques, éthiques, féministes, épistémologiques, etc.;

- Développer des méthodes de recherche sur les jeux adaptées aux questionnements propres au champ disciplinaire des communications;
- Favoriser la diffusion des connaissances et le réseautage entre chercheur.seuses, étudiant.es, milieu entrepreneurial et grand public.

Le mode de fonctionnement du groupe s'articule autour de diverses activités programmées sur une année universitaire: séminaires thématiques, conférences publiques, projets de recherche en équipe, organisation de colloques, publications, participation à des événements pour le grand public, formations ponctuelles, etc.

5. Chercheurs, chercheuses associées

La direction du groupe *Homo Ludens* est assurée par Maude Bonenfant, du Département de communication sociale et publique, et par Gabrielle Trépanier-Jobin, de l'École des médias. Pour l'année 2018-2019, le coordonnateur du laboratoire est le doctorant en communication Jonathan Bonneau et la coordonnatrice du groupe de recherche est la doctorante en sémiologie Laura Iseut Lafrance St-Martin. Se joignent à eux de nombreux étudiant.es à la maîtrise et des doctorant.es dont la participation est régulière ainsi que des professeur.es associé.es au groupe de manière ponctuelle.

6. Thématiques et perspectives générales de recherche

Les intérêts de recherche se construisent autour des aspects sémiotiques, communicationnels, sociaux et philosophiques. Trois axes sont privilégiés :

1. le rapport à soi (identités en ligne, nouvelles formes de subjectivité, pratiques subversives, etc.).
2. le rapport au jeu (concept de jeu, organisation des signes, immersion, etc.).
3. le rapport aux autres (communication, socialisation, éthique, etc.).

Les objets d'étude portent sur le jeu sous toutes ses formes : jeux vidéo, jeux de rôle, jeux de table, jeux de société, ludification, etc.

7. Équipement et matériel de recherche

Salles :

- Salle pour les entretiens de groupes et réunions (caméras réseaux, matériel de projection et diffusion, matériel pour podcasts et streaming, etc.).
- Salle de jeux (5 postes d'ordinateur avec caméras réseaux, traqueurs et biométrie comprenant moniteurs d'activité, traqueurs de clavier et souris, oculomètre, électroencéphalogramme, caméra de surveillance, caméra thermique, capteur

électrodermal, moniteur de respiration, moniteur physiologique, etc.; téléviseur géant avec consoles, caméras réseaux, casques de VR, objets AR, veste vibrante, etc.).

- Salle de contrôle (système d'enregistrement et de visionnement en temps réel de la salle d'entretien et de la salle de jeux).
- Salle de travail et stockage des objets intelligents/connectés.
- Salle du serveur (base de données).

Librairie de livres, jeux vidéo, jeux multimédias, jeux de société.

Sécurité (système de clé et de bandes magnétiques aux entrées, données et enregistrements en réseau fermé non piratable).

Matériel délocalisé (appareils de mobilité, développement d'une application de surveillance, logiciel de traitement automatisé des données).

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

Études du jeu et du joueur

2006-2007 Séminaires sur les études du jeu (naissance des "*games studies*").

2007-2009 Séminaires sur les techniques de soi et les joueurs experts.

Ruse, triche, règles

2009-2010 Séminaires sur la règle, la triche et la ruse.

Communication et socialisation dans les jeux en ligne

2007-2010 Subvention CRSH "Processus de communication et de socialisation dans les jeux vidéo en ligne".

2010-2011 Séminaires sur les jeux vidéo en tant que nouvel espace de communication et de socialisation.

Avatar et identité en ligne

2011-2012 Séminaires sur l'avatar et l'identité en ligne

2013-2015 Subvention du CRSH "Être(s) en ligne : usage des avatars et construction de l'identité dans le cyberspace"

Traces numériques

2012-2014 Séminaires sur la trace numérique et ses effets sur le jeu, le joueur et la communauté

Ludification

2013-2016 Subvention FRQSC “Rôle des rapports sociaux dans le processus de ludification en ligne”

2014-2015 Séminaires sur la ludification et la typologisation des pratiques et des joueurs

Méthodologie de recherche en étude du jeu

2015-2018 Séminaires portant sur les méthodes de recherche en jeu et sur les outils de laboratoire

2018-2019 Séminaires sur la méthodologie en études du jeu avec des méthodes qualitatives et quantitatives, avec des outils informatisés de forage de données et de captation biométrique, avec des données en jeu et hors-jeu, captés en laboratoire ou sur le web

Immersion

2018-2021 Subvention FRQSC “L’immersion fictionnelle dans les jeux vidéo: une étude exploratoire qualitative impliquant la participation de sujets humains”

Communautés de joueurs et données massives

Projets de recherche en partenariat avec Vandal Games, Classcraft, Ubisoft, Behaviour, etc.

2018-2023 Subvention CRSH “Big Data et jeux vidéo: usage des données massives pour l’analyse d’une communauté de joueurs en ligne”

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

- Ateliers d’initiation à l’équipement du laboratoire et séances de jeu.

- Tests de différents jeux en laboratoire (*playtests*).

- Plateforme web de diffusion *Vectis* (*vectis.ca*).

- Création de divers jeux :

2017 Jeu géant *Moveo* pour la *Nuit Blanche* dans le cadre du *Festival Montréal Joue*.

2018 Jeu géant coopératif *Mimesis* pour la *Nuit Blanche* et l’événement *Jeux vidéo de Montréal* dans le cadre du *Festival Montréal Joue*.

2018 Création d’un jeu solo multigenre pour appareil mobile Android intitulé *Soccer Mom Racing*.

10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire

Les étudiant.es participent librement aux activités du groupe de recherche. Certain.es doctorant.es peuvent obtenir des crédits d’étude en tant que stage de recherche. Plusieurs

étudiant.es sont également embauché.es en tant qu'assistant.es de recherche. Certain.es obtiennent des stages en entreprise grâce au programme Mitacs.

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

- Deux cours au baccalauréat en médias numériques (“Analyse des jeux vidéo” et “Industrie du jeu vidéo”)
- Concentration “jeux vidéo et ludification” à la Maîtrise en communication avec six séminaires:
 - Séminaire de recherche sur les jeux vidéo.
 - Ludification, culture et communication.
 - Pratiques des jeux vidéo et communautés de joueurs.
 - Jeux vidéo et société.
 - Jeux vidéo et communication personne-machine.
 - Fondements théoriques sur la technique et les technologies numérique.s
- Direction d'étudiant-es du doctorat en communication et sémiologie dont la thèse porte sur une dimension ludique