

Présentation du laboratoire

1. Nom du laboratoire

Laboratoire de recherche et recherche-cr ation en nouveaux m dias, volet UQAT Montr al
Site web :   venir

2. Universit  d'attache (localisation)

Universit  du Qu bec en Abitibi-T miscamingue, centre de Montr al

3. Historique de cr ation du laboratoire

L'Unit  d'enseignement et de recherche en cr ation et nouveaux m dias existe   Rouyn-Noranda depuis la fin des ann es 1990, mais c'est en 2007 qu'elle s'installe   Montr al pour offrir des programmes en cr ation 3D. Le d partement compte alors peu de professeur-e-s actifs et actives en recherche et, comme en t moignent les nombreux espaces de laboratoire informatique supportant l'apprentissage des m tiers de la 3D et du jeu vid o, offre des cours r solument ax s sur le milieu professionnel. Au fil du temps, la diversit  grandissante des programmes a encourag  le d partement   engager d'autres professeur-e-s et   offrir un espace plus adapt  aux recherches en  tudes vid oludiques et portant sur la cr ation en jeu vid o. Le d partement est pr sentement en instance de reconnaissance pour son laboratoire multidisciplinaire, qui regroupe la cr ation num rique et le jeu vid o; les espaces d di s aux cours   Montr al servent aussi   la recherche des professeurs et des  tudiant-e-s des cycles sup rieurs en jeu vid o.

4. Objectifs g n raux du laboratoire

Le laboratoire en cr ation num rique comprend diff rents volets, mais sert essentiellement   soutenir la recherche du d partement sur les plans logistiques et mat riels. Le but est de consolider nos collaborations et notre  quipement en vue des objectifs communs   chaque chercheur et chercheuse. Il soutiendra aussi l'Espace O Lab   Rouyn-Noranda, un laboratoire collaboratif de prototypage qui  uvre   d mocratiser la cr ation et les technologies num riques, notamment au service de l'innovation sociale.

5. Chercheurs, chercheuses associ es

Quatre professeurs sp cialis s en jeu vid o sont associ s au laboratoire   l'UQAT Montr al. **Erwan DAVISSEAU**, professeur invit  en cr ation 3D et doctorant en communication   l'UQAM. Il s'int resse au jeu vid o d'action-aventure et   la s miotique visuelle. Il cumule aussi 13 ans d'exp rience dans l'industrie du jeu vid o. **Simon DOR**, professeur adjoint en  tudes vid oludiques. Il s'int resse au jeu de strat gie,   l'exp rience de la jouabilit , au sport  lectronique et   l'histoire des jeux vid o. **Danny GODIN**, professeur adjoint en design de jeu vid o et doctorant en design   l'Universit  de Montr al. Il s'int resse au design persuasif, au jeu de r le sur table et au r le des femmes dans l'industrie du jeu. **Guillaume ROUX-GIRARD**, professeur invit  en  tudes vid oludiques et doctorant en  tudes cin matographiques   l'Universit  de Montr al. Il s'int resse   l' coute et au son vid oludiques, ainsi qu'  la cr ation de ponts fertiles entre les  tudes vid oludiques et la pratique de conception de jeu vid o.

6. Thématiques et perspectives générales de recherche

Le contexte de notre département nous pousse à privilégier la recherche centrée sur l'objet ou l'expérience du jeu vidéo, axée sur la pratique ou qui en tient compte. Plusieurs de nos professeur-e-s ont d'abord une expérience professionnelle dans l'industrie plutôt qu'à l'université et nos étudiant-e-s de 1er cycle (environ 200) s'inscrivent dans nos programmes en vaste majorité (voire dans l'entièreté) pour accéder à l'industrie du jeu vidéo. Nos thématiques de recherche sont toutes axées sur des corpus de jeux spécifiques, sur des questions liées au design, à la création de jeu ou à la recherche-crédation.

7. Équipement et matériel de recherche et/ou création

Le laboratoire s'inscrit « virtuellement » dans l'entièreté de l'espace de l'UQAT. Plutôt que d'avoir un espace dédié, les laboratoires qui accueillent les étudiants pour leurs cours servent aussi à nos étudiants des cycles supérieurs pour la recherche qu'ils mènent entre nos murs. Notre équipement de création (dispositifs de réalité virtuelle, tablettes graphiques, ordinateurs équipés pour la 3D, studio de son) et notre ludothèque (jeux vidéo, jeux sur table, films, livres, etc.) servent à la fois les besoins en enseignement et ceux propres à la recherche.

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

La jouabilité des jeux de stratégie en temps réel de 1998 à 2010, entre simulation, émergence et compétition

À partir de l'étude du jeu de stratégie en temps réel (STR), on cherchera à montrer que l'histoire du jeu vidéo n'est pas celle d'un objet technique, mais celle de pratiques culturelles qui impliquent conséquemment le développement d'une méthode historienne qui met la jouabilité de l'avant plutôt que le contenu du jeu. Il s'agit de comprendre l'expérience des jeux et de la décrire historiquement. Notre hypothèse est que trois paradigmes de jouabilité forgent l'histoire du STR entre 1998 et 2010 et ses communautés de joueurs : le paradigme de la représentation, le paradigme de l'émergence et le paradigme de la compétition.

Étude de la résonance ludonarrative environnementale dans les jeux vidéo d'action-aventure

Dynamisé par le contexte de complexification croissant des contenus vidéoludiques, ce projet gravite autour de l'expression d'un « chemin » ludique visuel, d'une structure écologique actionnelle dans les représentations environnementales vidéoludiques. Notre sujet de recherche concerne la proposition d'une version actualisée et vidéoludique de la théorie des affordances. En s'appuyant sur une approche sémiotique, nous proposons de détailler l'émergence, le processus d'encodage, le développement et la spécificité du langage environnemental dans le jeu vidéo. Nous considérons que dans le genre d'action aventure réaliste nous assistons depuis quelques années à une résonance ludonarrative, à un partage subtil des attributs ludiques et narratifs des objets actionnels, à une coexistence cohérente et dans le même espace des univers de signes ludiques et narratifs.

Design et argumentation

L'approche persuasive au design, principalement défendue par Richard Buchanan, souligne les similitudes entre la situation de la rhétorique et du design, proposant que chaque objet propose un « argument à la manière selon laquelle nous devrions mener nos vies ». Toutefois, les publications autour de l'approche n'ont jamais été formellement opérationnalisées. Notre objectif est donc d'explorer – à travers une méthodologie dominante de recherche par le design, soutenu par de la recherche qualitative – les forces et les faiblesses de cette nouvelle approche. Plus précisément, nous tentons de mettre sur pied de nouveaux outils de réflexion et un nouveau vocabulaire pour les designers qui pourra soutenir un processus de design plus explicite et, potentiellement, plus facile à communiquer.

L'écoute du jeu vidéo

Les ouvrages en études vidéoludiques qui ont choisi le son et l'écoute comme objets d'analyse ont une fâcheuse tendance à généraliser leur approche à partir de corpus dominants (principalement les œuvres qui visent une reproduction mimétique de notre réalité donnée) pour ensuite appliquer leur concept à l'entièreté du paysage vidéoludique. Or, ces notions ne décrivent pas efficacement certaines catégories de jeu (genres) et offrent alors un portrait distordu de l'écoute que l'on en fait. De plus, les études actuelles ne tiennent que très rarement compte de l'attitude ludique du joueur, ne s'attardant qu'à ceux qui « jouent le jeu » pour atteindre l'expérience prévue lors de sa conceptualisation. Notre objectif est de fournir un outil méthodologique qui invite le chercheur à se poser les bonnes questions et à paramétrer correctement son analyse. À quel type d'espace sonore s'intéresse-t-on? De quel type de jeu s'agit-il? Quelle est l'attitude ludique du joueur? Quelles modalités d'écoute sont sollicitées par une telle combinaison (rencontre) ludique? Etc.

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

De nombreux événements en collaboration avec l'industrie ou qui cherchent à encourager nos étudiants à la création sont organisés à l'UQAT (*game jams*, foire ludique, etc.). Les professeurs et étudiants aux cycles supérieurs organisent des rencontres habituellement toutes les deux semaines pour se mettre à jour dans leurs recherches, connaître les méthodes et problèmes des autres chercheurs et se donner des défis périodiques. Nos chercheurs soutiennent aussi des projets interuniversitaires variés et impliquant des chercheurs d'autres universités, comme l'Initiative (groupes de discussion sur les jeux de rôle) et le CLUE (club ludique universitaire élargi). Les professeurs ont aussi des projets impliquant leurs blogues et chaînes YouTube et Twitch pour diffuser la connaissance au plus grand nombre.

10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire

Les étudiant-e-s ont un rôle très actif et horizontal vis-à-vis du laboratoire. Leurs recherches sont mises de l'avant lors des ateliers et les problèmes qu'ils rencontrent sont souvent les points de départ de nos discussions. À la maîtrise sur mesure, Ophélie Bernard s'intéresse à la diffusion du jeu vidéo et son impact sur le design de jeu. Inscrit à ce même programme de 2e cycle, Nicolas Galipeau s'intéresse à l'adaptation des aspects du jeu de rôle traditionnel en jeu vidéo en utilisant

des mécaniques de narration émergente. Finalement, étudiant au doctorat sur mesure, Etienne Brunelle-Leclerc propose un regard critique sur la recherche-crédation.

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

C'est le baccalauréat en création de jeux vidéo qui est le plus proche des intérêts de recherche du laboratoire. Il offre trois profils : art, design et intégration logicielle. Bien que le programme ait une forte dimension technique et technologique, les cours théoriques permettent d'initier nos étudiants à la recherche et à son importance pour les créateurs au sein de l'industrie du jeu vidéo. Nous avons aussi des programmes sur mesure à la maîtrise et au doctorat et un microprogramme de 1^{er} cycle en jeu vidéo indépendant.

12. Autres