



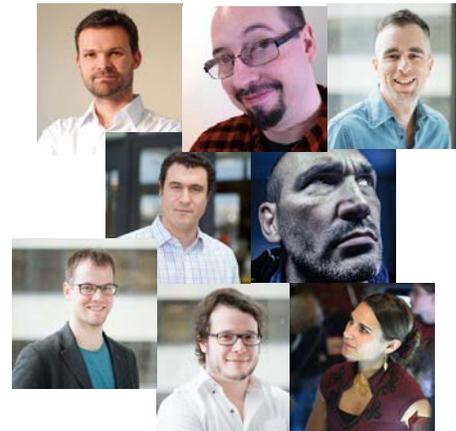
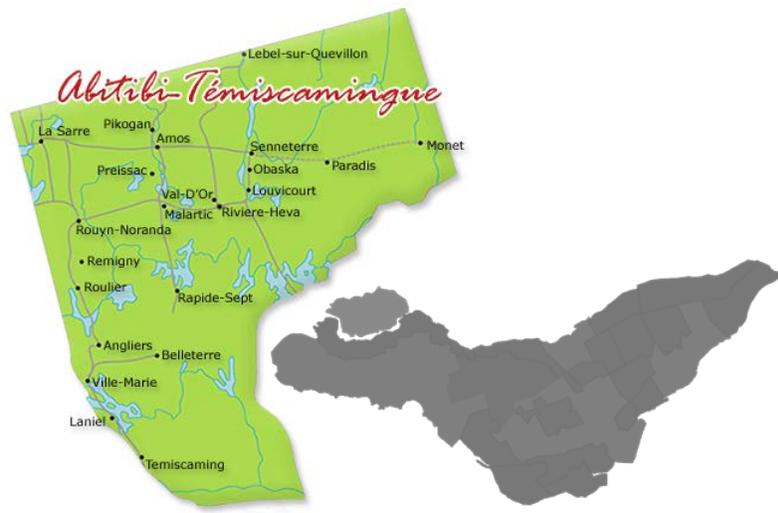
# La recherche à l'UQAT à Montréal

16 MAI 2018



# Plan de la présentation

- 1) D'où venons-nous? (D'où on part)
- 2) Qui sommes-nous? (Qui est là)
- 3) Où allons-nous? (Le labo)

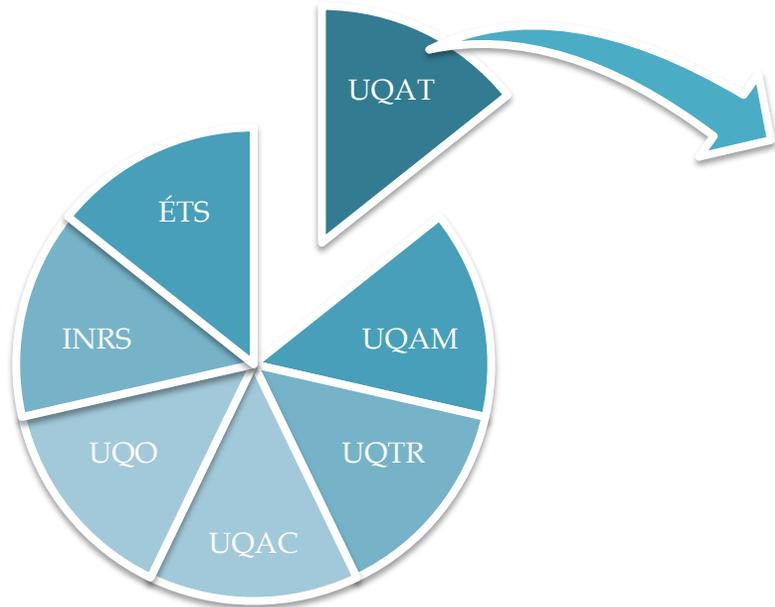




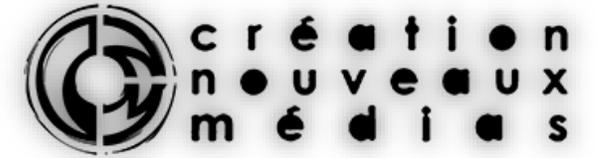
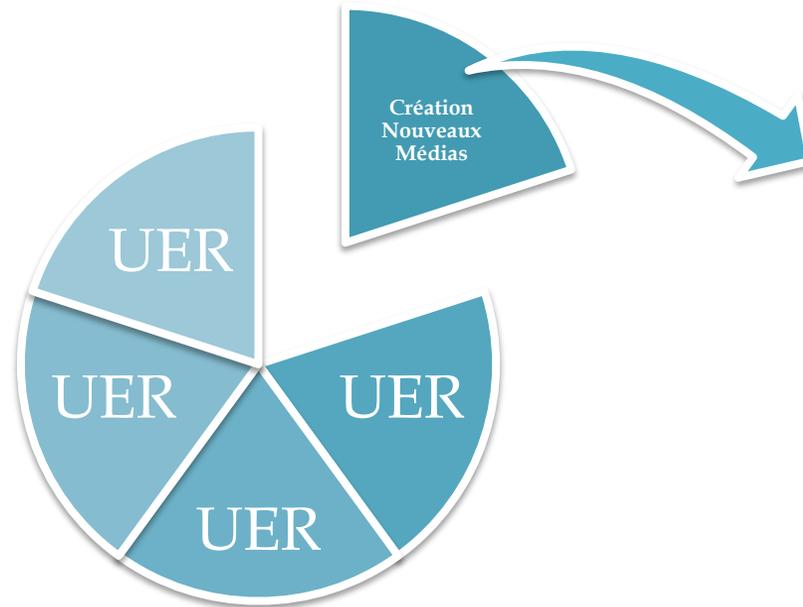
# 1) D'où venons-nous?



# UQ



# UQAT





# Historique

- Rouyn-Noranda: Département de création et nouveaux médias dérivé du département d'éducation (~1998);
- Montréal: Création 3D [pour le cinéma et le jeu vidéo] (2007).

# Historique

- **Rouyn-Noranda**
  - Création numérique: baccalauréat (3 profils) & maîtrise;
- **Montréal**
  - Création de jeux vidéo (art, design, intégration logicielle);
  - Création 3D (cinéma d'animation, exploration et expérimentation).

# L'UQAT et le jeu vidéo

- Art
- Design
- Intégration logicielle
- Jeu vidéo indépendant (micro-programme)
- Maîtrise et doctorat sur mesure.





## 2) Qui sommes-nous?



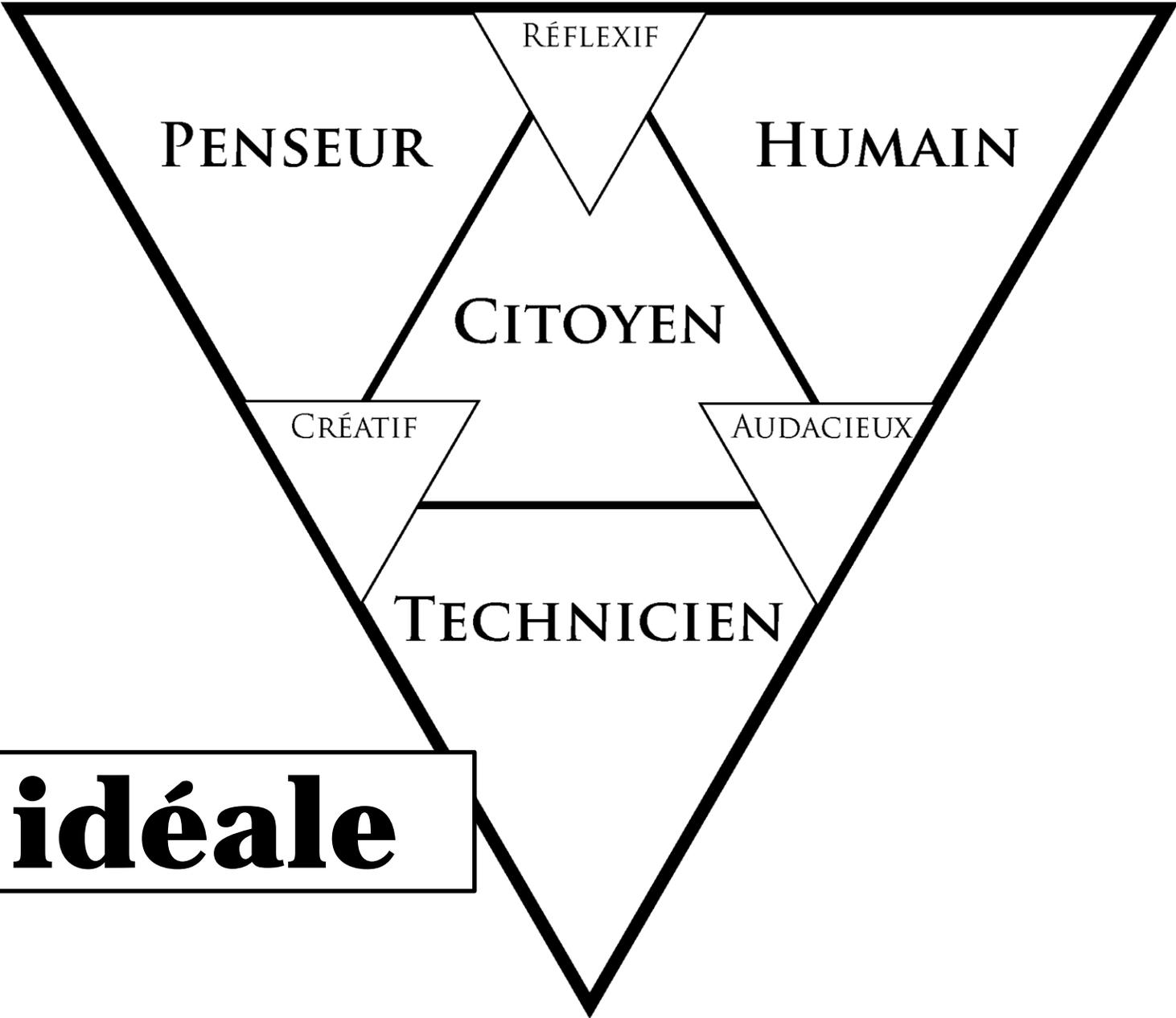
# Chercheur/euse/s associé/e/s

- 14 professeur.e.s lié.e.s au labo RRCNM;
- 4 professeurs spécialisés en jeu vidéo – tous à l'UQAT Montréal.



# Défi / Opportunité

- Plusieurs de nos professeur.e.s ont d'abord une **expérience professionnelle dans l'industrie** plutôt qu'à l'université;
- Nos étudiant.e.s de 1<sup>er</sup> cycle (environ 200) viennent dans nos programmes en vaste majorité (voire dans l'entièreté) pour **entrer dans l'industrie du jeu vidéo.**



**Identité idéale**

# Cours spécifiques

- Cours de spécialisation;
- Importance des cours théoriques;
- Forte dimension technique/technologique.



DJV1120 – Introduction  
aux études vidéoludiques

DJV1125 – Éthique et jeu  
vidéo

DJV1100 - Histoire du jeu  
vidéo : tendances et marché

RÉFLEXIF

PENSEUR

HUMAIN

DJV5530 – Spécialisation :  
recherche dirigée

CITOYEN

CRÉATIF

DJV5510 – Spécialisation :  
projet dirigé

AUDACIEUX

DJV5510 – Spécialisation :  
atelier dirigé

TECHNICIEN

DJV1322 – Design orienté  
utilisateur

# Identité idéale

ART1714 – Animation 3D

TLW1001 – Initiation à la  
programmation

DJV1314 – Utilisation de  
moteurs de jeux vidéo

# Réalité des chercheurs

- Trois professeurs sur 4 en sont à terminer leur doctorat.
- Petite université dont la conjoncture pousse vers l'enseignement.
- Rapport de proximité avec les instances supérieures [a.k.a. on *chill* avec le recteur]

# Réalité des étudiants

- Programmes « sur mesure » (maîtrise et doctorat);
- Cours de recherche en supervision.
- Peu de formation à la recherche au 1er cycle.



*Anyta et l'encre magique* (UQAT, 2018)

# Jean-Ambroise Vesac



- Co-responsable du labo RCCNM;
- Professeur en design expérientiel et événementiel.

# Simon Dor



- Co-responsable du labo RCCNM;
- Professeur en études vidéoludiques.
  - Jeux de stratégie, jouabilité, e-sports, histoire.

# Projet de recherche

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



# Blogue / YouTube / Twitch



ACCUEIL MES RECHERCHES MES COURS

## Parenthèse vidéoludique

Études du jeu vidéo

### ARTICLES

10 MAI 2018 MODIFIER

Les productions des finissants 2017  
Montréal



Simon Dor  
183 abonnés

PERSONNALISER LA CHAÎNE

CREATOR STUDIO

ACCUEIL VIDÉOS PLAYLISTS CHAÎNES DISCUSSION À PROPOS



Parenthèse vidéoludique - Objectifs de la chaîne

125 vues · il y a 3 mois

Présentation des objectifs de cette chaîne consacrée aux études du jeu vidéo dans le décor somptueux et désinvolte de mon appart! J'essaie d'y aller avec l'intuition plutôt que la perfection.

N'hésitez pas à aimer le vidéo et à vous abonner si vous aimez le contenu pour aider la chaîne à grandir.

LIRE LA SUITE

ENTOURAGE

Alexandra Orlando

ABONNÉ

COGZ Gaming

ABONNÉ

Francis Lavigne

ABONNÉ

Profil Ludique

ABONNÉ

sebastien genvo

anno-danoise · avant-hier

Vlogs théoriques en études vidéoludiques TOUT REGARDER

Présentation, explication, description, élaboration et essais autour de concepts théoriques en études vidéoludiques.



Europa Universalis IV

# Erwan Davisseau



- Professeur en création 3D et en sémiotique visuelle;
  - Jeux d'action-aventure, sémiotique, industrie.
  - Expérience de 13 ans dans l'industrie.

# Projet de recherche

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





Gloomi

Host Game

Join Game

Quit

*Gloomi* (Polytechnique & UQAT MTL)



# Minors (UQAT MTL, 2018)

# Danny Godin



- Professeur en design de jeu.
  - Jeux de rôle sur table, design persuasif, rôle des femmes designers.

# Projet de recherche

- « Design et argumentation »



Figure 8 : Feuille de marmot

## *Doctrina fabula*

Un jeu de rôle par Danny Godin, ©2018

### *Les règles de base*

Les règles vous permettront de comprendre comment déterminer vos chances de succès lorsque vous posez une action dans le jeu.

Elles vous aideront aussi à mieux saisir la manière dont vous pourrez obtenir et utiliser vos points d'apprentissage.



Figure 4 : Le boeuf et le crapaud (Esopé)

# Guillaume Roux-Girard



- Professeur en études vidéoludiques.
  - Écoute et son vidéoludiques, histoire du jeu vidéo.

# Projet de recherche

- « L'écoute du jeu vidéo »



## 2e-3e cycle

- Ophélie Bernard: La diffusion de jeu vidéo et son impact sur le design de jeu;
- Nicolas Galipeau: Adapter (réellement) le jeu de rôle traditionnel au jeu vidéo;
- Etienne Brunelle-Leclerc: Regard critique sur la recherche-crédation.

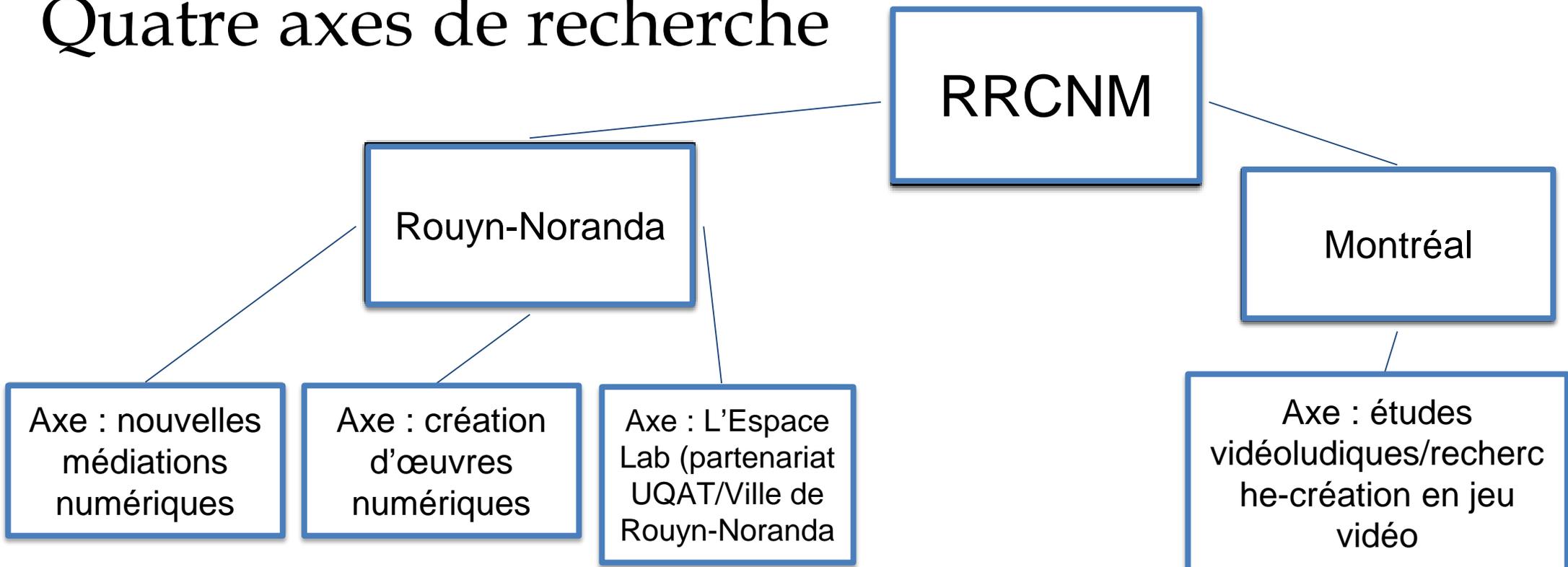


# 3) Où allons-nous?



# Laboratoire RRCNM

- Laboratoire en recherche et recherche-crédation en nouveaux médias;
- Quatre axes de recherche



# Statut actuel

- Notre laboratoire de recherche est **en instance de reconnaissance** auprès de l'UQAT.

The logo for UQAT (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue) features the letters 'UQAT' in a bold, sans-serif font. The 'U' and 'Q' are dark grey, while the 'A' and 'T' are a vibrant orange-red color.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC  
EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

# Objectifs généraux

- **Consolider nos collaborations et notre équipement en vue des objectifs communs à chaque chercheur et chercheuse;**
- **Avoir un outil politique pour confirmer la volonté de l'UQAT de travailler avec nous.**

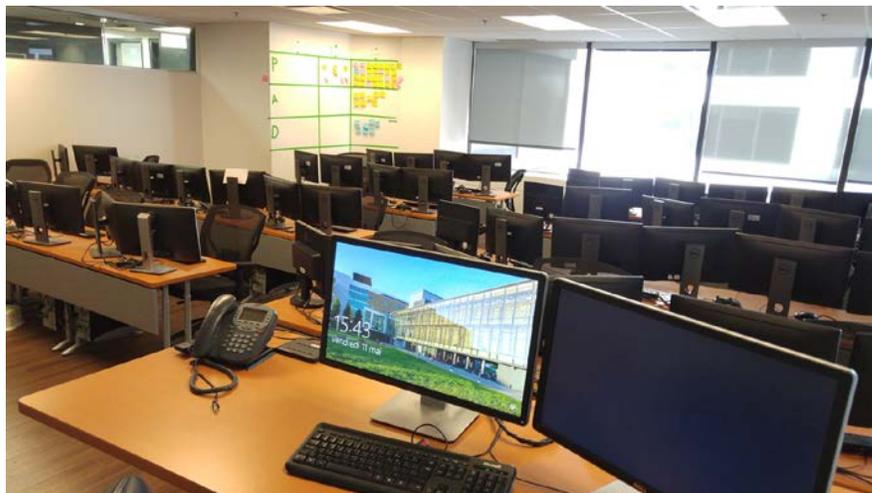
# Un laboratoire « virtuel »

- Le laboratoire s'inscrit « virtuellement » dans l'entièreté de l'espace de l'UQAT; (ouvert 24h/24h, 7/7)
- *Aucun besoin* d'un espace dédié.



# Le labo au 1er cycle

- Besoins pour les cours
  - Réalité virtuelle, tablettes graphiques, ordinateurs partout, studio de son, emprunt de jeux, etc.

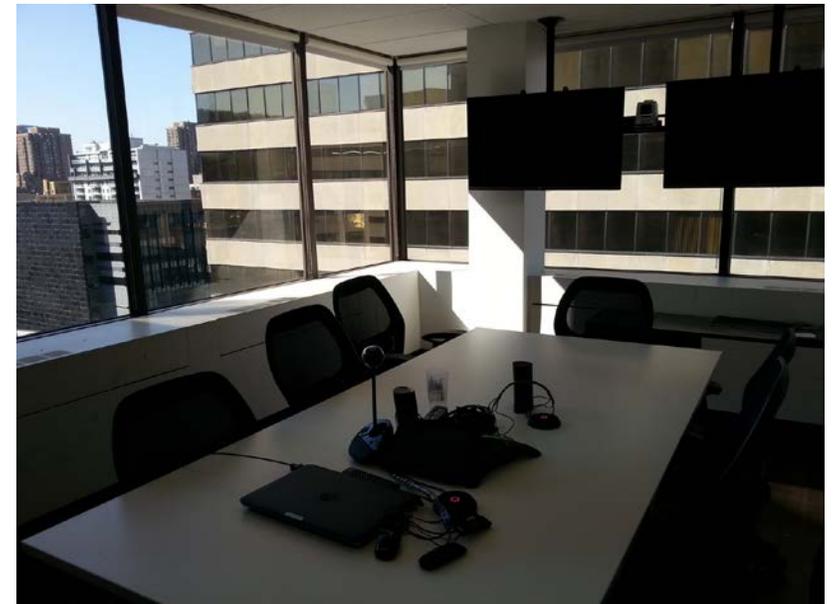
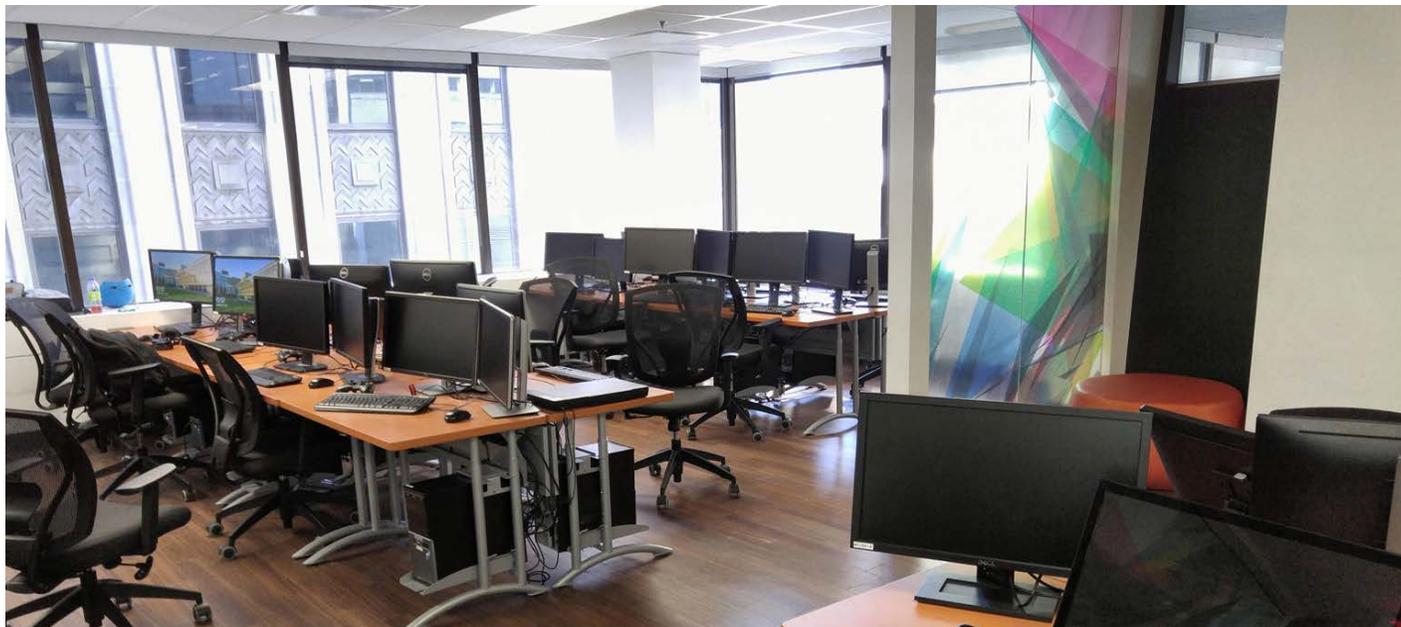


# Équipement et matériel de recherche et/ou création



# Le labo aux cycles supérieurs

- Recherche-création
- Espaces de recherche



# Le labo et la recherche (présent)

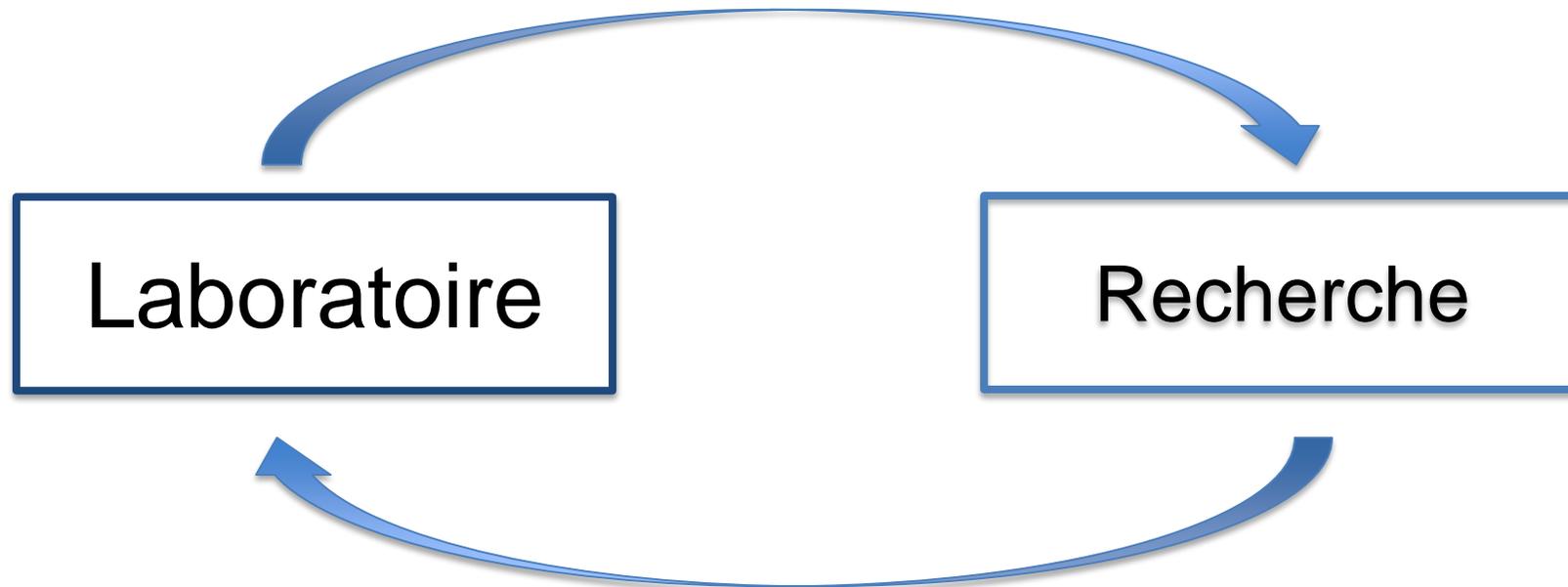
Atelier à toutes les deux semaines



- Permet aux professeurs-doctorants de progresser dans leurs travaux
- Offre un environnement d'apprentissage unique pour les étudiant.e.s aux cycles supérieurs

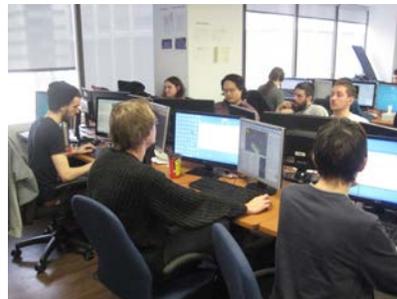
# Le labo et la recherche (futur)

- Établissement d'une relation symbiotique entre la recherche et le laboratoire.



# Le labo l'expérimentation

## Les *game jams*



# Le labo et la collectivité

- Initiative
- CLUE

CLUE - Club  
ludique  
universitaire élargi

🔒 Groupe fermé

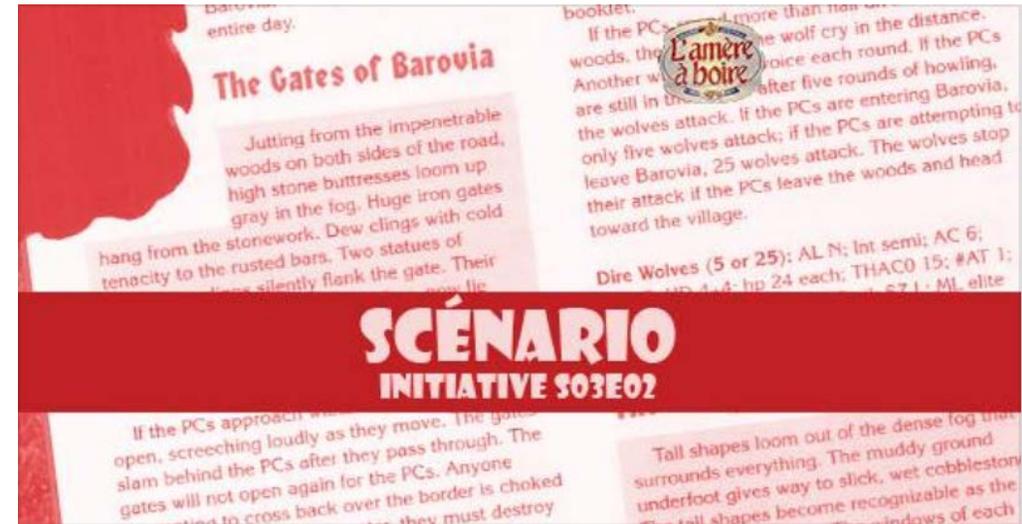
À propos

Discussion

Membres

Évènements

Photos



JAN  
9

Initiative S03E02: Scénario

Public · Organisé par Dann Godin

★ Intéressé

✓ J'y vais

...

🕒 9 janvier 2017 à 19:00 - 22:00  
Il y a plus d'un an

📍 L'amère à boire  
2049 Rue Saint-Denis, Montréal H2X 3K8

[Afficher la carte](#)

👤 Créé pour Initiative: groupe de discussion sur les jeux de rôle

# Le labo et la collectivité

## Foire ludique



625 Président-Kennedy  
7e étage  
15 septembre 2017  
507



# La visibilité du laboratoire

Disponibilité de nos jeux en ligne



# La visibilité du laboratoire

*Deadly Premonition* (marathon de 24h-30h)





**Merci!**

