

## **Présentation du laboratoire**

### **1. Nom du laboratoire**

Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV)

Site web: <http://www.ludov.ca>

### **2. Université d'attache (localisation)**

Université de Montréal

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Pavillon Lionel-Groulx, local C-2080

### **3. Historique de création du laboratoire**

Le Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV) fédère les activités reliées aux études du jeu vidéo au département. Le laboratoire d'enseignement et de recherche (aussi appelé Labo Ludiciné en l'honneur de l'ancienne équipe de recherche du professeur Perron fondée en 2000) a vu le jour lors de la création de la Mineure en études du jeu vidéo en septembre 2011. Trop petit pour les besoins, il a été agrandi au cours de l'été 2013, tout juste pour l'inauguration de l'option d'études du jeu vidéo à la Maîtrise en études cinématographiques. En soutien aux activités pédagogiques, il bénéficie d'une contribution de la Faculté des arts et des sciences. Les subventions de recherche des trois professeurs associés aux programmes sont également mises à contribution pour l'achat d'équipement.

### **4. Objectifs généraux du laboratoire**

L'objectif principal du laboratoire d'enseignement et de recherche est de soutenir les activités pédagogiques dans le cadre des cours et des séminaires offerts dans le cadre la Mineure en études du jeu vidéo et de l'option d'études du jeu vidéo à la Maîtrise en études cinématographiques. Donner accès à notre collection est primordial. Il s'agit bien de permettre aux étudiants d'avoir une expérience de première main de l'histoire du jeu. Les acquisitions reflètent les besoins des cours et de projets, qui se concentrent sur les propriétés technologiques, formelles, psychologiques et esthétiques des jeux vidéo et du jeu, et sur l'évolution de ces dimensions dans l'histoire. Le laboratoire est aussi un espace idéal pour accueillir des présentations internes des projets de recherche et des démonstrations de jeux pour les étudiants.

Le Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV) soutient aussi les projets de recherche des professeurs. Il vise à encourager des études historiques rigoureuses, à réfléchir sur les problèmes d'obsolescence matérielle et à collaborer avec une communauté qui travaille à apporter des solutions créatives à ces derniers problèmes. Le laboratoire reste une archive vivante (bien que certains pourraient être en désaccord avec l'utilisation de ce dernier terme).

## **5. Chercheurs, chercheuses associées**

Bernard Perron, professeur titulaire  
Dominic Arsenault, professeur agrégé  
Carl Therrien, professeur agrégé

Et une trentaine d'étudiant.e.s aux cycles supérieurs.

## **6. Thématiques et perspectives générales de recherche**

Les thématiques à l'étude gravitent autour des analyses formalistes, histoire du jeu vidéo, analyses des genres vidéoludiques, archéologie des médias, études paratextuelles. Le laboratoire reste une ressource idéale pour développer des études de cas (plates-formes, studios ou jeux spécifiques).

## **7. Équipement et matériel de recherche et/ou création**

Le laboratoire est constitué d'une quinzaine de stations de jeu (HD, PC, rétro et émulation). Les collections sont composées de la majorité des consoles de salon nord-américaines («machines Pong» à PlayStation 4, en passant par ColecoVision, TurboGrafx16 et Atari Jaguar), de consoles japonaises (Famicom, SuperFamicom ou Saturn), de consoles portables (GameBoy, Lynx, PSP, Nintendo 3DS, etc.), de nombreux accessoires et périphériques (Power Glove de Nintendo, Activator de la Sega Genesis et Intellivoice), de plus de 4500 jeux, de systèmes d'archivage de sessions de jeu vendus dans le commerce et de paratextes (boîtiers, manuels, magazines, etc.).

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

2018-2023 : [Perron, Arsenault et Therrien]

*From Technofetishists to Art Lovers: The Evolution of Video Game Criticism in Canada, France, U.K. and U.S.A. (Des technophiles aux amateurs d'art: l'évolution de la critique de jeux vidéo au Canada, en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis).* Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).

2013-2017 : [Perron, Arsenault et Therrien]

*Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres (L'histoire du jeu vidéo, un défi pour la théorie: étude des aspects formels et de la réception des genres vidéoludiques).* Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).

2013-2017 : [Therrien]

*Au-delà des considérations technologiques et industrielles : pour une histoire culturelle de l'expérience vidéoludique.* Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC).

2012-2015 : [Arsenault]

*Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo : une étude historique de la transition 2D-3D dans les années 1990.* Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC).

2008-2011 : [Perron]

*De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique: étude générique du jeu vidéo d'horreur.* Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).

2004-2008 : [Perron]

*Le cinéma interactif des premiers temps.* Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).

2001-2004 : [Perron]

*La spectature, une activité ludique.* Fonds pour la formation de chercheurs et l'aide à la recherche (FCAR).

2001-2004 : [Perron]

*Pour une approche ludique du cinéma.* Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).

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

Nous souhaitons continuer à construire notre collection, à avoir les meilleures archives possible et à les rendre disponibles à nos étudiants. Le laboratoire vise aussi à fédérer les activités de recherche des trois professeurs et de la trentaine d'étudiants de maîtrise et de doctorat qui travaillent autour du jeu vidéo. C'est le cas notamment par l'entremise de son site web qui héberge les publications de ses membres, et de rencontres publiques qu'il tient avec des professionnels et chercheurs établis au moins deux fois par session.

## **10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire**

Durant la session d'automne et celle d'hiver (septembre à avril), le laboratoire d'enseignement et de recherche est ouvert 20 heures par semaine. Des auxiliaires de 1er cycle sont engagés pour préparer le matériel réservé par les étudiants.

Les projets de recherche subventionnés des professeurs impliquent des auxiliaires de recherche des trois cycles universitaires. Les étudiants participent activement au rayonnement du laboratoire en donnant des conférences reliées aux activités de ce dernier.

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

1<sup>er</sup> cycle : Mineure en études du jeu vidéo

2<sup>e</sup> cycle : Option d'études du jeu vidéo à la Maîtrise en études cinématographiques.

3<sup>e</sup> cycle : Recherche pour le doctorat en études cinématographiques.