

**Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone  
en études du jeu et de la ludification**



► Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques

**Présentation de Bernard Perron (15 mai 2018)**

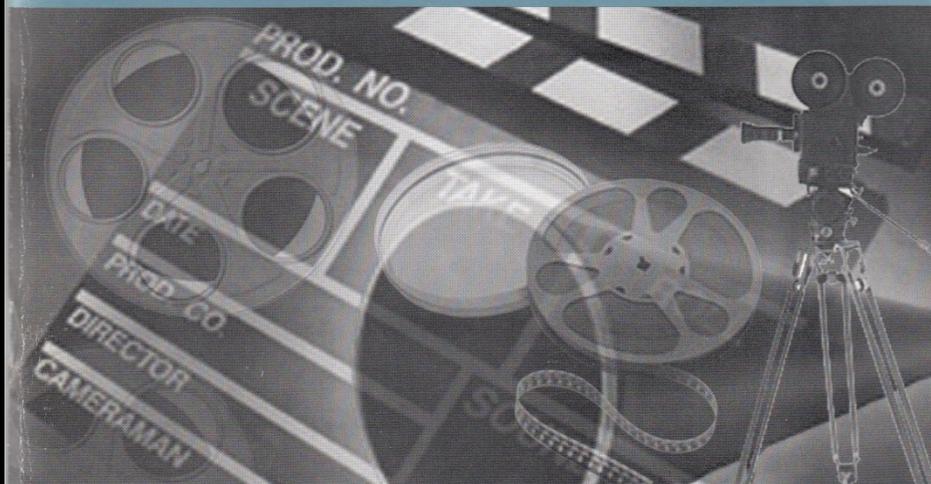
# SOCIETY FOR CINEMA STUDIES

# 1999

Media Industries: Past, Present, and Future

C O N F E R E N C E

West Palm Beach, Florida • April 15 - 18



Hosted by Florida Atlantic University DeSantis Center for Motion Picture Industry Studies

T H U R S D A Y 2 P M - 3 : 4 5 P M

## B1 Regency E

**Workshop: Intersections of Race, Class, Ethnicity, Gender and Sexuality in the Film Studies Classroom**  
*(organized by the Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Caucus, with the Caucus Coordinating Committee)*

**Chair: Alexander Doty**, Lehigh University

**Osa Hidalgo-de la Riva**, University of Southern California  
**Joseba Gabilondo**, Bryn Mawr  
**Marsha Kinder**, University of Southern California  
**Ellen Strain and Greg Van Hoosier-Carey**, Georgia Institute of Technology

## B3 Gallery C

**Cognitive & Ecological Approaches to Film Theory**

**Chair: Johannes Riis**, University of Copenhagen

**Joseph D. Anderson**, Georgia State University  
*Exploiting the Attentional Hierarchy in Film Editing*  
**Torben Grodal**, University of Copenhagen  
*An Ecological Theory of Film Subjectivity as Blocked Action Potentials*  
**Bernard Perron**, University of Montreal  
*Going to Play (A) the Movie*  
**Johannes Riis**, University of Copenhagen  
*Empathy and Other Ways of Relating to Film*

S U N D A Y 9 : 0 0 A M - 1 0 : 4 5 A M

## J9 Polo F

**Memoir and Biography**

**Chair: Michael Renov**, University of Southern California

**Nicole Keating**, University of Pennsylvania  
*Sex, Piazac, and Oral History: Historical Documentaries and the "Age of Memoir"*  
**Tina Wasserman**, School of the Art Institute of Chicago  
*Cinematic Remembering*  
**Michael Renov**, University of Southern California  
*The End of Autobiography or New Beginnings?*

## J10 Regency D

**Media Bodies, Fat and Thin 2.**

**Chair: Elizabeth Young**, Mount Holyoke College

**Mark Wolf**, Concordia University, Wisconsin  
*A Brief History of Morphing*  
**Jerry Mosher**, University of California - Los Angeles  
*Doing a De Niro: The Big Weight Gain in the Age of the Morph*  
**Michael Raine**, University of Iowa  
*Film and the Figure of the Youthful Body in Late 1950s Japan*

SOCIETY FOR CINEMA STUDIES

# SCS 2000

CONFERENCE PROGRAM



CHICAGO, ILLINOIS - MARCH 9-12, 2000

F5

## Video Game Theory

ROOM

Music

CHAIR

Mark J.P. Wolf (Concordia University Wisconsin)

Mark J.P. Wolf (Concordia University Wisconsin),  
"Why Video Game Theory?"

Bernard Perron (University of Montreal),  
"The (Theoretical) Challenge of Video Games"

Torben K. Grodal (University of Copenhagen),  
"Video Games, Film, Emotions, and Interactivity"

Martti Lahti (University of Lapland), "As We Become  
Machines: Playing with Body Parts"

Friday  
March 10, 2000  
3:00-4:45pm



G7

## The Politics of Parody: New Media Forms & Cultural Transformation

Friday  
March 10, 2000  
5:00-6:45pm

ROOM

Columbian

CO-CHAIRS

Michael Kackman (DePaul University) and Jason Mittell (University of Wisconsin)

Ethan Thompson (University of Southern California), "What, me subversive?": *Mad Magazine*, Television, and Critical Viewership in the 1950s"

Michael Kackman (DePaul University), "Bureaucrats, Agents of Fools: Spy Parodies and the Limits of Agency"

Jason Mittell (University of Wisconsin), "Making Fun of Genre: *Soap* and the Cultural Politics of Parody"

Henry Jenkins (MIT), "Quentin Tarantino's *Star Wars*: Parody and Appropriation in an Age of Cultural Convergence"

EDITED BY  
MARK J. P. WOLF & BERNARD PERRON

# THE VIDEO GAME THEORY READER

2003

## Contents

Foreword <i>Warren Robinett</i>	vii
Acknowledgments	xxi
Introduction <i>Mark J. P. Wolf and Bernard Perron</i>	1
1. Theory by Design <i>Walter Holland, Henry Jenkins, and Kerr Squire</i>	25
2. Abstraction in the Video Game <i>Mark J. P. Wolf</i>	47
3. Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games <i>Alison McMahan</i>	67
4. Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games <i>Miroslaw Filiciak</i>	87
5. Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar <i>Bob Rehak</i>	103
6. Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences <i>Torbjörn Gröndal</i>	129
7. As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games <i>Matti Lahti</i>	157
8. Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games <i>Mia Consalvo</i>	171
9. Video Games and Configurative Performances <i>Markku Eskelinen and Ragnhild Tronstad</i>	195
10. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology <i>Gonzalo Frasca</i>	221
11. From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies <i>Bernard Perron</i>	237
12. Interactive Storytelling <i>Chris Crawford</i>	259
13. Gametime: History, Narrative, and Temporality in <i>Combat Flight Simulator 2</i> <i>Patrick Crogan</i>	275
Appendix. Home Video Game Systems: The First Thirty Years (1972–2001) <i>Mark J. P. Wolf, Bernard Perron, and David Winter</i>	303
Bibliography	315
About the Contributors	327
Index	333



Fonds pour la formation de chercheurs et l'aide à la recherche | 140, Grande Allée Est, bureau 450  
Ottawa (Québec) G1R 5A8

WEB

FCAR-31A  
PROGRAMME ÉTABLISSEMENT  
DE NOUVEAUX CHERCHEURS  
DEMANDE DE SUBVENTION INDIVIDUELLE  
PROGRAMME RÉGULIER  
2001-2002

Les informations demandées dans les deux premières pages ne sont pas transmises aux membres des comités d'évaluation ni aux experts externes. Elles sont exigées à la seule fin de répondre à des besoins administratifs et statistiques. Les pages suivantes sont transmises aux membres des comités d'évaluation et aux experts externes une fois la demande jugée admissible, à l'exception du numéro d'identification personnel permanent qui est masqué (NIPP).

Généré le: 15-10-2000

Espaces réservés au Fonds FCAR

2002-NC-72096

TYPE DE DEMANDE:

SECTEUR:

A. IDENTIFICATION

Perron Bernard Mme  M.

Nom à la naissance Prénom(s)

Espace réservé au Fonds FCAR. Votre NIPP ne vous a pas déjà été attribué.  
NIPP: [REDACTED]

Adresse Bureau C-2138  
Pavillon Lionel-Groulx  
Université de Montréal  
3150 Jean-Brillant  
C.P. 6128, Succ. Centre-ville  
Montréal (Québec)

Code postal: H3C 3J7

Téléphone Bureau: (514) 343-7384 Poste: Secrétaire: (514) 343-6182 Poste:  
Télécopieur: (514) 343-2393

Courrier électronique: perronb@total.net

La spectature,  
une activité ludique

B. SIGNATURES DU RESPONSABLE ET DES AUTORITÉS UNIVERSITAIRES

Les signataires attestent que les renseignements fournis sont exacts et complets. Ils s'engagent à respecter les règles du programme et les principes énoncés dans la **Politique en matière d'éthique et d'intégrité en recherche du Fonds FCAR**. Le requérant, en conséquence, autorise l'université à transmettre, le cas échéant, les renseignements nominatifs découlant de sa demande. De plus, le responsable accepte que les renseignements paraissant dans la présente demande soient communiqués à des fins d'évaluation ou d'études à la condition que les personnes qui y ont accès s'engagent à respecter leur caractère confidentiel.

Requérant	Date	Dactylographiez le nom du signataire
Directeur du département	Date	Dactylographiez le nom du signataire
Recteur ou son représentant	Date	Dactylographiez le nom du signataire

FCAR-31A / 05-00

Octobre 2000



Conseil de recherches en sciences humaines du Canada

Social Sciences and Humanities Research Council of Canada

Demande de subvention

Usage interne  
40808

**Identification**  
Cette page sera transmise aux membres des comités

Titre du programme  
Subventions ordinaires de recherche

Type de subvention (Subventions stratégiques seulement)

Titre de la demande: Pour une approche ludique du cinéma

Nom de famille du candidat Perron Prénom du candidat Bernard Initiale(s)

Code de forg. (Tableau 2) 1240411 Nom complet de l'organisme administrateur Université de Montréal

Département/Division  
Histoire de l'art

Type de chercheur (Subventions ordinaires de recherche seulement) Ordinaire  Nouveau   
Si « nouveau », précisez la catégorie 1  2  3  4   
Comité de sélection préféré (Subventions ordinaires de recherche seulement) (Tableau 7) 4103

Votre recherche fait-elle appel à des sujets humains? Dans l'affirmative, consultez l'Énoncé de politique des trois Conseils: Éthique de la recherche avec des êtres humains et soumettez votre projet de recherche au comité d'éthique de la recherche de votre établissement. Oui  Non

ADR demandée au CRSH (voir p. 6)	Année 1	Année 2	Année 3	Total
Montant total demandé au CRSH (voir p. 7)				

**Signatures**  
Les soussignés certifient par les présentes qu'ils acceptent les conditions des programmes de subventions ordinaires de recherche et de subventions stratégiques telles qu'elles sont décrites dans le Guide des subventions du CRSH et dans les instructions qui accompagnent le présent formulaire de même que les conditions rattachées à une subvention accordée en vertu de la présente demande.

Nom du candidat (lettres moulées)	Signature	Date
Pour le département, l'institut ou l'école		
Nom (lettres moulées)	Signature	Date
Pour l'université		
Nom (lettres moulées)	Signature	Date

Les renseignements personnels recueillis dans ce formulaire et dans les annexes seront conservés dans le fichier RSH PPU 035 et dans le fichier de renseignements personnels du programme concerné.

Demande Web (2000)

Page 1

PROTÉGÉ UNE FOIS REMPLI



4 juin 2001

## Projets de recherche de Bernard Perron

Date 4 juin 2001

À l'attention de Julie Giguère

### Préparation de contrat

Nom :	
Titre de l'emploi :	Auxiliaire de recherche
Dates :	Du 11 juin au 17 août
Nombre de semaine :	10 semaines
Heures/semaine :	35 heures
Total des heures :	350
Taux horaire :	\$10.00
Av. sociaux	13% = \$1.30
Total avec av. sociaux :	\$3,955.00
Budget :	FCAR compte # :

### Demande de matricule

Code permanent :	
Date de naissance :	
N.A.S. :	
Adresse :	
Téléphone :	

Merci.

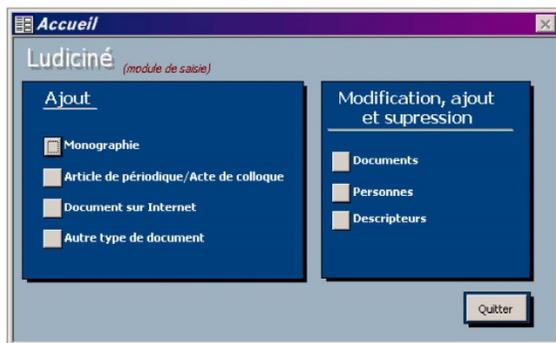
Bernard Perron

---

Département d'histoire de l'art, Université de Montréal  
C.P. 6128, succursale Centre-ville, Montréal (Québec), Canada, H3C 3J7  
Tél. : (514) 343-7384 • Fax : (514) 343-2393  
Courriel : [perronb@total.net](mailto:perronb@total.net)

Carl Therrien

## Menu d'entrée



Le menu d'entrée de *Ludiciné saisie* offre trois choix d'actions possibles:

- 1) L'*ajout* de nouvelles notices bibliographiques selon le type de format (Monographie, Article de périodique / Acte de colloque, Document sur Internet et Autre type de document). En fonction de ce choix, la fiche d'information à remplir sera différente.
- 2) La *modification, l'ajout et la suppression* de notices bibliographiques qui sont déjà présentes dans la base de données selon qu'il s'agit de documents, de personnes ou de descripteurs.
- 3) *Quitter* permet de fermer la base de données.

Hugo Renaud  
Patrick Beaulieu

12 février 2003

## Modifier, ajouter et supprimer une fiche bibliographique

Cette section permet de corriger les erreurs produites lors de la saisie. Les erreurs peuvent être des coquilles, ajouter le sexe d'une personne ou supprimer une fiche. Il est possible d'apporter les correctifs sur les *Documents*, les *Créateur(s) / Superviseur(s)*, les *Descripteurs* et les *éléments bibliométriques*. Il suffit de sélectionner l'onglet désiré et de modifier, ajouter ou supprimer la fiche.

### Documents

Lorsque l'on sélectionne *Documents*, il est possible d'apporter les correctifs nécessaires sur les fiches bibliographiques. Pour faciliter le repérage des fiches erronées, il suffit d'utiliser l'engin de recherche.



Base de donnée - Recherche jeu & cinéma - Université de Montréal

[Projet\(s\) de recherche](#)

[Base de données](#)

[Chercheurs](#)

[Articles et conférences](#)

[Cinéma interactif](#)

[Jeu vidéo](#)

Ludicnie blablaba blaba bla blajh sdfhs bhfs wh gh ohgr asjh gkj sgosjsodjf osdng ksd hgiuritg ush toiu4hfgj dno eurgn oiwhef ownf onwef oiwnfoiwnowhg oifnoasn cowinfosdnco sndcone fowh we owie owieh oainsdoqind oqihwd oqnd nqwd qiwhd oqid qnd qwnd qiwnd idnp oiwnd aind lnddn qowdnofu hgfiww runvgri w i pwi wihef

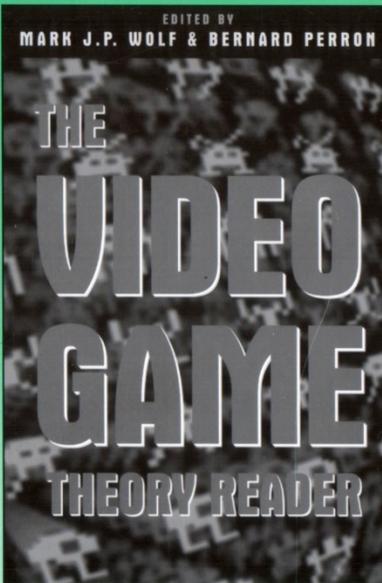


**Sébastien Babeux  
Mireille Léger-Rousseau**

**22 février 2003**



ROUTLEDGE



The Video Game Theory Reader

**A pioneering collection on  
how video games function  
as a unique medium**

 **Routledge**  
Taylor & Francis Group

29 WEST 35TH STREET, NEW YORK, NY 10001  
WWW.ROUTLEDGE.NY.COM

**Examination Copies**

We offer a 90-day examination period to academics. The book will be accompanied by an invoice which requires payment in 90 days from the date on the invoice. If you adopt 10 or more copies of the title for your course, the examination copy is yours for free. Return the invoice with course information and the purchase order number provided by your bookstore. If you wish to keep the book, but do not wish to adopt it, please pay the amount shown on the invoice, or return the book to us and the invoice will be cancelled. To order an examination copy, please mail or fax a request on department letterhead and include the following information: professor's name, course name and number, expected enrollment, decision date, and the reference number at the bottom of this box. Please allow up to four weeks for delivery.

Fax to: **1 859 647 4588**, call: **1 800 634 7064**, or mail to:  
Taylor and Francis/ Routledge Customer Service Group  
Attn: Textbook Coordinator  
10650 Toebben Drive  
Independence, KY 41051

Ref #HH9051

*The latest scholarship in the growing field of video game studies*

*The latest scholarship in the growing field of video game studies*

**2004**

PRSRFT STD  
U.S. Postage Paid  
Bellows Falls, VT  
05101  
Permit #10

10 janvier 2005

Études cinématographiques

Université de Montréal

**CIN 6011 - Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive**  
(Hiver 2005)

Professeur : Bernard Perron  
Téléphone : 343-7384 / Courriel : bernard.perron@umontreal.ca  
Bureau : C-2074

lundi : 16h00-19h00  
Salle B-4315  
Disponibilité : sur rendez-vous

**Description du cours :**

Étude comparative du cinéma, du jeu vidéo et de la fiction interactive en général. Analyse des relations qu'entretiennent ces arts (l'influence du jeu vidéo sur le cinéma et les emprunts du jeu vidéo au cinéma). Réflexion sur la spécificité du jeu vidéo et de la fiction interactive.

- Cours 1 (10 janvier) : Présentation du séminaire et de sa problématique.
- Cours 2 (17 janvier) : Cinéma et jeu vidéo : influences et remédiation (1).
- Cours 3 (24 janvier) : **Exposés des étudiants/es.**
- Cours 4 (31 janvier) : Cinéma et jeu vidéo : influences et remédiation (2).
- Cours 5 (7 février) : **Exposés des étudiants/es.**
- Cours 6 (14 février) : Jeu vidéo et récit.
- Cours 7 (21 février) : **Exposés des étudiants/es.**
- Cours 8 (7 mars) : Interactivité et jouabilité.
- Cours 9 (14 mars) : **Exposés des étudiants/es.**
- Cours 10 (21 mars) : Immersion dans le monde du jeu.
- Cours 11 (4 avril) : **Exposés des étudiants/es.**
- Cours 12 (11 avril) : Nouveaux types d'émotions et de sensations.

⊗⊗⊗⊗ Remise du travail de session ⊗⊗⊗⊗

ARSENAULT	DOMINIC
GUAY	JEROME
LAMONTAGNE	MARIE-JOSEE
PIETROCATELLI	LISA

Espen Aarseth  
Research Head,  
Center for Computer Games Research, <http://game.itu.dk>  
IT University of Copenhagen

Bernard Perron  
Professeur agrégé  
Université de Montréal  
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
C.P. 6128 Succ. Centre-ville  
Montréal (Québec)  
H3C 3J7 CANADA

Copenhagen, April 23<sup>rd</sup> 2006

Dear Bernard,

It is my great pleasure to invite you as a visiting professor for six months to the Center for Computer Games Research during your sabbatical in 2008. I am happy to add that office space and access to our game labs will be available to you, and that we look forward to your participation in our activities and to having you here.

Sincerely,

  
Espen Aarseth



MALMÖ HÖGSKOLA

2006-04-26

To Whom It May Concern:

On behalf of the School of Arts and Communication at Malmö University, I want to extend an invitation to Bernard Perron to join us while he is on sabbatical in the Copenhagen/Malmö region. We can offer him a measure of academic support, including access to our facilities.

Bernard was much appreciated as a keynote speaker here last December, and we would value having him as part of our academic life during his stay. We anticipate that this would include meetings, professional seminars, and other events.

Please feel free to contact me for more information.

Sincerely,

  
Simon Niedenthal  
Department Chair, Interaction Design  
School of Arts and Communication  
Malmö University, Sweden  
Simon.niedenthal@k3.mah.se

**Sabbatique : Mars-Juillet 2008**



27 avril 2008



23 juin 2008

# In the Frame of the Magic Cycle

**Dominic Arsenault and Bernard Perron**  
**University of Montreal**



Breaking the Magic Circle  
Game Research Lab Spring Seminar  
Tampere, Finland 10-11 April 2008



### Cinéma et jeu vidéo à la Faculté des arts et des sciences de l'Université de Montréal

Avec plus de 70 entreprises et 3500 emplois, l'importance de l'industrie du jeu vidéo au Québec n'est plus à mettre en doute, et Montréal y occupe de loin le premier rang. Une étude réalisée en 2008 pour l'association canadienne du logiciel de divertissement par la firme Hickling Arthurs Low (<http://pdf.cyberpresse.ca/lapresse/ald.pdf>) dresse un portrait de Montréal comme la seconde grappe principale au pays en termes d'emplois dans la production de jeux vidéo (32%), derrière Vancouver (42%), mais très loin devant la zone urbaine de Toronto (9%). En-dehors de ces trois regroupements principaux, la plus grande grappe secondaire au pays se situe dans la ville de Québec. C'est dire que les politiques mises en place par le gouvernement provincial depuis 1996 ont su stimuler l'industrie du jeu vidéo au Québec. Le rapport conclut également que dans tout le Canada, c'est Montréal qui compte le plus de grandes entreprises et que celles-ci « offrent une plus grande stabilité et sont susceptibles de maintenir la réputation de la ville à l'international » (p.12).

Les offres de formation post-secondaire ont naturellement emboîté le pas à la croissance du secteur. Au niveau provincial, de nombreux programmes exclusivement tournés vers ou reliés de près au jeu vidéo existent déjà ou sont en train de voir le jour :

- L'UQAT offre des microprogrammes, certificats, mineures et majeures en création 3D et multimédia interactif;
- L'Université de Sherbrooke offre un diplôme de deuxième cycle en développement de jeux vidéo, principalement au niveau de la programmation;
- L'UQAC offre une majeure en conception/programmation de jeux vidéo; et se prépare à offrir un baccalauréat en animation 3D et en design numérique dans les locaux du Centre NAD à Montréal (le professeur Perron est l'un des experts consultés afin d'évaluer le projet du programme);
- L'Université Laval, sans être exclusif au jeu vidéo, offre un baccalauréat en art et science de l'animation;
- L'Université Concordia a depuis peu un centre de recherche qui s'intéresse particulièrement aux jeux vidéo: le groupe Technoculture, Art and Games (TAG) – le professeur Perron participe aux activités du groupe). L'Université aura même une Chair canadienne de recherche en études et design de jeu vidéo (<http://www.tag.hexagram.ca/?p=470>);
- L'Université de Montréal offre un D.E.S.S. en design de jeux au département de design industriel de la Faculté de l'aménagement et s'apprête à réfléchir à un baccalauréat en design (le professeur Perron a été invité à participer à la réflexion).

Soulignons toutefois que tous les programmes actuellement offerts au Québec, à l'exception peut-être de l'initiative de l'Université Concordia, sont des programmes de **formation pratique** visant à former les étudiants avec des logiciels spécifiques pour occuper un emploi bien déterminé dans la chaîne de production en entreprise. À cet effet, l'ouverture récente de l'École Nationale de Divertissement Interactif (ENDI) à Québec est particulièrement symptomatique. Le programme de l'ENDI, qui s'adresse à des étudiants déjà diplômés dans un domaine connexe, ne contient en effet aucun cours en tant que tel et ne consiste qu'en un stage simulé en entreprise avec mentorat de professionnels de l'industrie.

Comme le répertoire des programmes de formation offerts sur le site *Ma carrière en jeux* (<http://www.macarriereenjeux.com>) l'indique, il y a une réelle lacune dans l'ensemble de la province. Il n'existe à ce jour aucun programme de baccalauréat prenant explicitement le jeu

vidéo comme objet. Mais surtout, il n'existe pas de programme d'**études vidéoludiques** interrogeant les nouveaux rapports esthétiques et/ou la spécificité du médium. Pourtant, comme l'atteste l'émergence rapide du champ des études vidéoludiques – les *games studies* en anglais – au courant des années 2000, tant en Europe comme en Amérique du Nord, la réflexion sur le 10<sup>e</sup> art a sa place à l'université. Un programme qui dépasserait les cadres rigides de l'utilitarisme industriel viendrait occuper un créneau essentiel. Si, comme l'a affirmé M. Gérard Boismenu, Doyen de la Faculté des arts et des sciences, lors de sa rencontre du 25 septembre 2009 avec l'assemblée du département d'histoire de l'art et des études cinématographiques, il est nécessaire de prendre sa place et démontrer du leadership, l'Université de Montréal a là une occasion en or de s'assurer une place privilégiée dans l'économie du savoir culturelle de nos sociétés de plus en plus ludiques. À l'instar de l'importante place qu'occupent dans le monde l'enseignement et la recherche effectués au secteur des études cinématographiques de l'Université de Montréal, les études du jeu vidéo peuvent devenir une autre des disciplines phares de la Faculté des arts et des sciences.

Qui plus est, le lien de parenté entre jeu vidéo et cinéma est clair. L'étude de HAL citée précédemment le souligne: «Les débuts de Montréal dans le secteur du logiciel de divertissement découlent de la réussite de Softimage, dont le logiciel d'animation 3D s'est fait connaître après avoir été utilisé dans le film hollywoodien *Parc jurassique* » (p.11). Ubisoft, l'un des plus grands éditeurs de jeux vidéo au monde et la plus grande entreprise dans ce secteur à Montréal, a bouclé la boucle en 2008 en acquérant Hybride Technologies, un studio d'effets spéciaux et d'animation pour le cinéma. L'entreprise y voit là une façon de produire des courts métrages et des films à l'intérieur de ses franchises de jeux vidéo. Répondant à l'hybridation croissante entre ces deux médiums visuels, la mise sur pied à la Faculté des arts et sciences d'un baccalauréat bidisciplinaire en études du jeu vidéo et en études cinématographiques (tablant sur les cours déjà offerts au secteur des études cinématographiques) permettrait à l'Université de Montréal de se positionner comme une institution forte eu égard à cette jeune et effervescente discipline que sont les études vidéoludiques. L'intérêt est de toute façon déjà fort marqué. La grande majorité des étudiants aux cycles supérieurs du professeur Bernard Perron s'intéressent aux jeux vidéo. Et la plupart d'entre eux sont précisément venus (de l'Université Laval, de l'Université Concordia, ou l'an prochain de l'Université McGill) ou ont souhaité poursuivre leur étude à l'Université de Montréal justement à cause de la spécialité du professeur Perron.

Il faut dire que le professeur Perron est l'un des pionniers des études théoriques sur le jeu vidéo. Le *Video Game Theory Reader 1* publié en 2003 chez Routledge à New York (une seconde collection d'essais a été publiée en 2009) demeure l'une des premières anthologies académiques sérieuses sur le jeu vidéo. De même, le professeur Perron vient tout juste de diriger chez McFarland la toute première anthologie académique consacrée aux jeux vidéo d'horreur (*Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*). Bien que le professeur Perron demandera sa titularisation l'an prochain, sa place à l'Université de Montréal n'est pas acquise. Le Malmö University Center for Game Studies où le professeur a séjourné l'an dernier durant sa sabbatique (bénéficiant d'une bourse de recherche de ladite université), l'Université Concordia et son groupe de recherche sur le jeu vidéo, et même la Faculté de l'aménagement de l'Université de Montréal, ont ouvert de manière plus ou moins officiels des portes au Professeur Perron. Pour garder chez-nous ce pionnier des études vidéoludiques et profiter de sa présence pour consolider la force de la faculté des arts et des sciences de l'Université de Montréal, il faut lui donner la possibilité de développer pleinement son champ d'expertise.

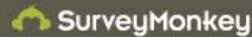
25 septembre 2009

Responsable du secteur:  
André Gaudreault

49 Il serait important d'avoir un local qui pourrait mettre à la disposition des étudiants le plus grand nombre de consoles possibles, pour permettre d'essayer des jeux plus anciens. Un peu comme la médiathèque pour les études en cinéma.

50 Extrêmement intéressant pour des étudiants qui désire approfondir leurs connaissances dans ce domaine: je pense notamment à des gens qui auraient pu étudier en animation 3d au Cégep...Très belle initiative!

### Mineure en études du Jeu vidéo



4. Quelle serait ou aurait été la probabilité que vous vous inscriviez à ce programme de Mineure en études du jeu vidéo s'il était créé ?

	Peu probable	Moyennement probable	Probable	Fort probable	Response Count
Probabilité	31,2% (53)	16,8% (29)	30,6% (53)	21,4% (37)	173

5. Pourriez-vous préciser la ou les raison(s) qui vous inciterait(ent) à vous inscrire à ce programme de Mineure en études du jeu vidéo ?

	Response Count
	99
answered question	99
skipped question	81

### 1. Auriez-vous des commentaires &#224; formuler concernant la cr&#233;ation

	Response Text	
49	Il serait important d'avoir un local qui pourrait mettre à la disposition des étudiants le plus grand nombre de consoles possibles, pour permettre d'essayer des jeux plus anciens. Un peu comme la médiathèque pour les études en cinéma.	Nov 30, 2010 2:21 AM
50	Extrêmement intéressant pour des étudiants qui désire approfondir leurs connaissances dans ce domaine: je pense notamment à des gens qui auraient pu étudier en animation 3d au Cégep...Très belle initiative!	Nov 30, 2010 2:29 AM
51	Oui, il serait intéressant d'avoir des cours pratiques sur les programmes et le processus de la création du jeu vidéo.	Nov 30, 2010 2:43 AM
52	Je me demande seulement si existe une littérature assez abondante sur le sujet pour éviter que les mêmes auteurs (et leur approche personnelle) soient sans cesse utilisés comme référence d'un cours à l'autre.	Nov 30, 2010 3:05 AM
53	C'est en fait un principe qui devrait s'appliquer à tout programme: l'équilibre entre la pratique et la théorie; on veut rendre la chose intéressante et dynamique pour l'étudiant, non lui bourrer le crâne. Il doit réfléchir, certes, mais je considère personnellement qu'une incitation à la réflexion est plus saine qu'une obligation d'apprendre par coeur; l'étudiant doit comprendre ce qu'il étudie, non appliquer aveuglément des principes "by the book". Fait non réfutable: Si ce que je dis ici -- savoir penser par soi-même au lieu d'appliquer aveuglément le "by the book"-- était appliqué sagement, bon nombre de problèmes de notre société n'existeraient simplement pas/plus. C'est à prendre avec un grain de sel, bien sûr, mais cela demeure néanmoins un avis sérieux fait à partir d'observations concluantes. Ainsi, même si j'étais la seule personne à en parler, veuillez en prendre bonne note et faire de ce principe une règle à mettre au premier plan, puis en imposer le respect absolu. Sur ce, bonne journée.	Nov 30, 2010 3:22 AM
	neure suffit, l'approche théorique est importante même les apprentissages seraient biens	Nov 30, 2010 3:40 AM
	o pourrait s'avérer redondant je crois. Si j'ai	Nov 30, 2010 3:52 AM
	lieu de la création de jeux vidéos ou le beta-	Nov 30, 2010 4:12 AM
	cours pratiques pour se familiariser avec le jeu vidéo avant de critiquer ?	Nov 30, 2010 4:12 AM
	un baccalauréat, il peu probable que m'inscrive à ce programme intéressant d'avoir des cours à option d'études du	Nov 30, 2010 4:36 AM
57	Il serait pertinent de voir comment ce programme permettrait d'intégrer les étudiants dans le milieu de travail sur lequel il se penche, au delà d'une carrière universitaire, d'avoir quelque chose de concret qui fait le pont avec le milieu de la production	Nov 30, 2010 5:02 AM
58	Il serait très judicieux d'instaurer un programme théorique sur les jeux vidéos, car beaucoup de gens sont fanatiques du jeu vidéo sans réelles connaissances du domaine. De plus, Montréal est une ville avec de grands studios du jeu vidéo à son actif et il serait intéressant pour ceux n'ayant pas beaucoup de talents artistiques de pouvoir approfondir ses connaissances dans le domaine.	Nov 30, 2010 5:57 AM
59	J'aimerais bien si l'aspect créatif et artistique du jeu vidéo pouvait être exploité dans la plupart des cours, et même appuierait fortement un cours dédié uniquement à ce potentiel jusqu'à maintenant pratiquement ignoré par les industries du jeu vidéo mis à part pour les qualités graphiques.	Nov 30, 2010 8:41 AM
60	Cela serait un ajout nécessaire à l'UdeM, considérant la place qu'occupe le jeu vidéo dans la vie des gens et comment cela influence directement ou indirectement, leurs comportements/goûts/intérêts et donc leur façon d'entrevoir le monde numérique ainsi que la société en général.	

**MINEURE  
EN  
ÉTUDES DU JEU VIDÉO**

Projet de programme

(version du 25 mars 2011)

**25 mars 2011**

**TABLE DES MATIÈRES**

Sommaire	
1. Identification du programme	4
2. Motifs de création du programme	5
2.1. Besoins socio-économiques, culturels et scientifiques	5
2.2. Situation du programme au Québec, au Canada et à l'international	6
2.3. Situation du programme au Département et à la Faculté	8
2.4. Clientèles prévisibles pour les cinq premières années d'implantation	12
2.5. Débouchés	14
3. Le programme	15
3.1. Objectifs	15
3.2. Règlement pédagogique	15
3.3. Structure du programme et cheminement de l'étudiant	16
3.4. Mode de gestion	17
4. Ressources humaines	18
4.1. Ressources professorales	18
4.2. Personnel administratif	20
5. Ressources matérielles	21
5.1. Ressources documentaires institutionnelles	21
5.2. Ressource documentaire départementale	21
5.3. Espace, ressources informatiques et techniques	21
6. Conclusion	22
Annexe A Description des nouveaux cours	
Annexe B Résultats du Sondage	
Annexe C Part du personnel temporaire dans l'enseignement de 1 <sup>er</sup> cycle	
Annexe D Formulaire de planification des ressources	
Annexe E Devis pour le laboratoire d'enseignement	
Annexe F Liste des mémoires et des thèses portant sur les jeux vidéo dirigés par Bernard Perron	

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

**Professeur ou professeure d'études cinématographiques**

Le Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques sollicite des candidatures pour occuper un poste à temps plein de professeur ou de professeur d'études cinématographiques, **avec une spécialisation en scénarisation, au rang d'adjoint**.

**Fonctions**

Les candidats seront appelés à enseigner aux trois cycles, à encadrer des étudiants aux études supérieures, à poursuivre des activités de recherche, de publication et de rayonnement ainsi qu'à contribuer aux activités de l'institution.

**Exigences**

- Doctorat en études cinématographiques ou dans une discipline connexe, obtenu avant l'entrée en fonction.
- Expérience en enseignement.
- Double compétence pour dispenser des cours pratiques de scénarisation ainsi que des cours théoriques sur l'écriture : cinéma, télévision ou autres médias.
- Dossier de publications et de recherche, de préférence dans le champ de la scénarisation.
- Scénarios portés à l'écran.
- Maîtrise de la langue française.

**Traitement**

L'Université de Montréal offre un salaire concurrentiel jumelé à une gamme complète d'avantages sociaux.

**Entrée en fonction**

À compter du 1<sup>er</sup> juin 2011.

22 septembre 2010



1er juin 2011



Nouveau programme

## MINEURE EN ÉTUDES DU JEU VIDÉO

- Histoire du jeu vidéo
- Esthétique et design vidéoludique
- Jeu vidéo et cinéma
- Immersion et expériences médiatisées
- Genres et jeu vidéo
- Scénarisation et nouvelles plateformes

Excellent complément de formation pour travailler dans le milieu du jeu vidéo.

Automne 2011

Demandes d'admission dès maintenant  
(ou au plus tard le 1<sup>er</sup> août)

**Information**

bernard.perron@umontreal.ca  
514 343-7384

[www.fas.umontreal.ca/etudes/nouveautes](http://www.fas.umontreal.ca/etudes/nouveautes)

Faculté des arts et des sciences

Université  
de Montréal

### Bloc 70A Cours fondamentaux

Obligatoire - 12 crédits.

COURS	TITRE	CRÉDITS	PÉRIODE
JEU 1001	Histoire du jeu vidéo	3.0	
JEU 1002	Esthétique et design vidéoludique	3.0	
JEU 1003	Jeu vidéo et cinéma	3.0	

### Bloc 70B Approches spécifiques

Option - Minimum 6 crédits, maximum 9 crédits.

COURS	TITRE	CRÉDITS	PÉRIODE
JEU 1004	Immersion et expériences médiatisées	3.0	
JEU 1005	Les genres et le jeu vidéo	3.0	
JEU 1006	Scénarisation et nouvelles plateformes	3.0	

U<sup>de</sup>  
M

Nouveau programme

## MINEURE EN ÉTUDES DU JEU VIDÉO

- Histoire du jeu vidéo
- Esthétique et design vidéoludique
- Jeu vidéo et cinéma
- Immersion et expériences médiatisées
- Genres et jeu vidéo
- Scénarisation et nouvelles plateformes

Excellent complément de formation pour travailler dans le milieu du jeu vidéo.

Automne 2011

Demandes d'admission dès maintenant  
(ou au plus tard le 1<sup>er</sup> août)

**Information**

bernard.perron@umontreal.ca  
514 343-7384

[www.fas.umontreal.ca/etudes/nouveautes](http://www.fas.umontreal.ca/etudes/nouveautes)

Faculté des arts et des sciences

Université   
de Montréal

NOUVEAU

## Études du jeu vidéo

Pour les passionnés du jeu vidéo qui désirent approfondir leurs connaissances historiques, esthétiques et théoriques de ce nouvel art.

[www.histart.umontreal.ca](http://www.histart.umontreal.ca)

Nouveau programme

## MINEURE EN ÉTUDES DU JEU VIDÉO

- Histoire du jeu vidéo
- Esthétique et design vidéoludique
- Jeu vidéo et cinéma
- Immersion et expériences médiatisées
- Genres et jeu vidéo
- Scénarisation et nouvelles plateformes

Excellent complément de formation pour travailler dans le milieu du jeu vidéo.

### Automne 2011

Demandes d'admission dès maintenant (ou au plus tard le 1<sup>er</sup> août)

### Information

bernard.perron@umontreal.ca  
514 343-7384

www.fas.umontreal.ca/etudes/nouveautes

Faculté des arts et des sciences

24 HEURES - Le vendredi 27 mai 2011

## Actualités

### Nouveau programme d'étude de jeux vidéo

Laurent Dionne

24H

26/05/2011 17h23

J'aime

3

Envoyer Imprimer

Partager |



**Les étudiants n'apprendront pas la conception de jeux vidéo, mais bien l'analyse de ceux-ci.**

Photo : Sébastien St-Jean

Le Québec étant un chef de file de productions de jeux vidéo, une autre corde s'ajoutera, dès l'automne, à l'expertise locale dans le domaine. C'est qu'un nouveau programme universitaire portant sur l'étude du jeu vidéo sera offert à l'Université de Montréal, une première dans la province.

C'est le Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de la Faculté des arts et des sciences qui lance ce programme, qui regroupera six cours.

« La discipline a déjà atteint une belle maturité et l'on veut stimuler la réflexion critique sur ce secteur en croissance de la culture numérique », a indiqué au Journal Forum le professeur Olivier Asselin, qui a présenté le projet à la Commission des études.

C'est que les étudiants n'apprendront pas la conception de jeux vidéo, mais bien l'analyse de ceux-ci.

« Au cours de la dernière décennie, la réflexion théorique sur le jeu vidéo a beaucoup progressé. On sait que les psychologues observent les ravages de la cyberdépendance chez les adeptes de jeu d'immersion dont les séances n'ont pour ainsi dire jamais de fin. Mais le jeu vidéo peut aussi soutenir l'apprentissage et contribuer à la progression de l'individu », a ajouté M. Asselin, toujours au Journal Forum.

Le Canada se classe au troisième rang mondial en termes de productions de jeux vidéo, selon l'Association canadienne du logiciel de divertissement. Parmi les 250 compagnies du pays, 70 sont basées au

Québec, ce qui génère 3 500 emplois dans la province, sur les 14 000 au pays dans ce secteur.

**TABLEAU D**  
FORMULAIRE DE PLANIFICATION DES RESSOURCES

IDENTIFICATION DE L'UNITÉ		IDENTIFICATION DU PROGRAMME			
Faculté :	Arts et sciences	Nom : Mineure en études du jeu vidéo			
Département :	Histoire de l'art et études cinématographiques	Cycle : 1 <sup>er</sup> cycle <input checked="" type="checkbox"/> 2 <sup>e</sup> cycle <input type="checkbox"/> 3 <sup>e</sup> cycle <input type="checkbox"/>	Creation <input checked="" type="checkbox"/>	Modification <input type="checkbox"/>	

2. RESSOURCES HUMAINES (Détaillez dans le dossier de présentation du projet lorsque requis)										
Postes	An 1		An 2		An 3		An 4		An 5	
	OUI (Nombre de postes)	NON <input checked="" type="checkbox"/>								
<b>Ressources requises</b> (En nombre de postes lorsque requis ou cochez non)										
Professeurs réguliers (Équivalent temps plein)			1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Chargés de cours (Équivalent 3 crédits / charge)	7	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>
Chargés de clinique (Équivalent 3 crédits / charge)		<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Auxiliaires d'enseignement (Équivalent temps plein)	1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
PSA régulier - Bureau (Équivalent temps plein)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
PSA régulier - Technique (Équivalent temps plein)		<input type="checkbox"/>								
PSA régulier - Cadre (Équivalent temps plein)		<input type="checkbox"/>								
PSA régulier - Professionnel (Équivalent temps plein)		<input type="checkbox"/>								
PSA - Non-régulier (Équivalent temps plein)		<input type="checkbox"/>								

4. DÉPENSES DIVERSES (Détaillez dans le dossier de présentation du projet lorsque requis)										
Nature	An 1		An 2		An 3		An 4		An 5	
	OUI (Montant)	NON <input checked="" type="checkbox"/>								
<b>Ressources requises</b> (Indiquer le montant lorsque requis ou cocher non)										
Équipements spécifiques										<input type="checkbox"/>
Publicité et promotion	3000\$	<input type="checkbox"/>	3000\$	<input type="checkbox"/>	3000\$	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Autres dépenses										



**Centre  
d'enseignement  
du jeu vidéo**

Consoles	Accessoires supplémentaires	Quantité	Prix (en \$)	État	Source
Atari Jaguar/Atari Jaguar CD		1	150	D'occasion	Ebay.ca
	Manette pour Jaguar	1	40	D'occasion	Ebay.ca
Atari Lynx (portable)		1	120	D'occasion	Kijiji.ca
Atari 7800 ProSystem		1	80	D'occasion	Ebay.ca
	Atari 7800 Proline Joystick	1	25	D'occasion	Ebay.ca
Atari 5200 SuperSystem		1	80	D'occasion	Ebay.ca
	Atari 5200 Controller	1	25	D'occasion	Ebay.ca
Atari VCS 2600		1	100	D'occasion	Ebay.ca
	Joystick pour Atari 2600	1	25	D'occasion	Ebay.ca
	« Tennis Paddle Controller »	2	45	D'occasion	Ebay.ca
ColecoVision		1	85	D'occasion	Kijiji.ca
	Module d'expansion (volant)	1	60	D'occasion	Ebay.ca
Commodore Amiga CD 32		1	285	D'occasion	Ebay.ca
Magnavox Odyssey		1	120	D'occasion	Ebay.ca
Magnavox Odyssey 2		1	120	D'occasion	Ebay.ca
Mattel Intelelevision		1	150	D'occasion	Ebay.ca
Mattel Intelevision 2		1	180	D'occasion	Ebay.ca
Microsoft XBOX 360 S (avec Kinect) (120go)		2	910,25	Neuf	Future Shop
	Manettes pour XBOX 360	2	159,47	Neuf	Best Buy
	Piles rechargeables	4	68,31	Neuf	Microplay
	Trousse de recharge rapide	1	45,56	Neuf	Future Shop
	Câbles HDMI	2	10	Neuf	Ebay.ca
Microsoft XBOX		1	56,95	D'occasion	Microplay
	Manettes pour XBOX	3	60	D'occasion	Comptant.com
NEC TurboGrafx-16		1	100	D'occasion	Ebay.ca
	TurboPad, TurboStick, Turbo Tap	1	40	D'occasion	Ebay.ca
Nintendo Dsi (portable)		1	136,7	D'occasion	Microplay
Nintendo Wii		2	569,6	Neuf	Microplay
	Wii Remote Plus	2	102,51	Neuf	Best Buy
	Nunchuk	4	113,88	Neuf	Best Buy
	Wiizapper	1	28,47	Neuf	Best Buy
	Station d'accueil de recharge de Nyko	1	28,47	Neuf	Best Buy
	Paquets de 2 piles d'iCon	2	34,16	Neuf	Future Shop
Nintendo Game Boy Advance (portable)		1	28,47	D'occasion	Microplay
Nintendo Game Cube		1	34,17	D'occasion	Microplay

**Guillaume  
Roux-Girard**

**Sacha  
Lebel**

**Bernard  
Perron**

Réparation de consoles (estimé)  
Jeux (annuellement)

**Sous-Total**

**Total**

150  
150  
2500  
6189,47

## Inventaire détaillée

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	Q	R	S	T
1	Console	Cote ma	Système d'exploit	Jeu fonctionnel	Jeu défectueux	Anné	Mois	Jou	Développeur	Source des in	Prix	Origine (don, achat,	Date d'acquisiti	Type de jeu (origina
2	Windows 7	PC	Steam	8BitMMO		2015	janvier	26	Archive Entertainment	Steam	0,00 \$	Don mystère	1905-07-06	Steam
3	Xbox 360	X360		Resident Evil 6		2012	octobre	2	Capcomp Co., Ltd.	MobyGames	10,00 \$	Marché aux puces	2010-03-10	
4	Nintendo En	NES		Blades of Steel		1988	décembre		Konami Industry Co., Ltd.	MobyGames	4,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
5		SGG		Aladdin		1994			SIMS Co., Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
6	Sega Game	SGG		Deep Duck Trouble Starring Donald Du		1993			Aspect Co., Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
7	Sega Game	SGG		Jungle Book, The		1994			Syrox Developments, Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
8	Sega Game	SGG		Lion King, The		1994			Syrox Developments, Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
9	Sega Game	SGG		Ms. Pac-Man		1995			General Computer Corpor	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
10	Sega Game	SGG		Super Battletank		2000			Absolute Entertainment, Ir	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
11	Sega Genes	SG		Astérix and the Great Rescue		1994			Core Design Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
12	Sega Genes	SG		Chakan		1992			Extended Play	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
13	Sega Genes	SG		Columns		1991			SEGA Enterprises Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
14	Sega Genes	SG		Decapattack		1991			Vic Tokai Corporation	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
15	Sega Genes	SG		Ecco: The Tides of Time		1994	août	26	Novotrade Software Kft.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
16	Sega Genes	SG		Eternal Champions (copie 2)		1993	août	14	SEGA Interactive Develop	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
17	Sega Genes	SG		Flintstones, The		1993	juin	15	Taito Corporation	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
18	Sega Genes	SG		Jurassic Park		1993			BlueSky Software, Inc.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
19	Sega Genes	SG		Robocop 3		1993			Ocean Software Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
20	Sega Genes	SG		Sonic the Hedgehog 2		1992	novembre	24	Sega Technical Institute,	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
21	Sega Genes	SG		TMNT: Tournament fighters		1993			Konami Co., Ltd.	MobyGames	2,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
22	Xbox	XBOX		Ninja Gaiden		2004	mars	2	Team Ninja	MobyGames	4,99 \$	Comptant.com	2011-09-09	
23	ColecoVisio	CV		Donkey Kong		1982			Ikegami Tsushinki Co., Ltc	MobyGames	0,00 \$	Transfert Ludiciné	2011-09-11	
24	Windows 98	PC	Windows 95/98	Army Men: Toys in Space		1999	octobre	13	3DO Company, The	MobyGames	0,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	Original
25	Windows 98	PC	MS-DOS	Daemonsgate Volume 1		1993			Imagitec Design Inc.	MobyGames	0,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	Original
26	Windows 98	PC	Windows 95/98	Deus Ex - Game of the Year Edition		2001	mai	9	Ion Storm Inc.	MobyGames	0,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	Game of the Year Ed
27	Windows 98	PC	Windows 98	Quake 2 (inclus Deatchmatch Maker)		1997	décembre	9	id Software	MobyGames	0,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	Original
28	Windows 98	PC	Windows 95/98	Rival Realms		1998	décembre	4	Activ Pub Studios	MobyGames	0,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	Original
29	Windows 98	PC	Windows 95	RIVEN - La suite de Myst		1997			Cyan Productions	MobyGames	0,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	Original
30	Sony PlaySt	PS1		Grand Turismo		1998	mai	13	Polyphony Digital Inc.	MobyGames	5,99 \$	Renaissance St-Hub	2011-09-11	
31	Sony PlaySt	PS2		Alone in the Dark		2008	juin	20	Hydravision Entertainmen	MobyGames	1,13 \$	EB Games St-Huber	2011-09-11	
32	Sony PlaySt	PS2		Resident Evil 4 (copie 2)		2005	octobre	25	Capcom Production Stud	MobyGames			2011-09-11	
33	Sony PlaySt	PS2		Resident Evil: Code Veronica X		2001	août	22	Capcom Co., Ltd.	MobyGames	3,41 \$	EB Games St-Huber	2011-09-11	
34	Sony PlaySt	PS2		Shadow of the Colossus		2005	octobre	18	Team Ico	MobyGames	0,00 \$	Don Bernard	2011-09-11	
35	Sony PlaySt	PS2		Silent Hill 2		2001	septembr	25	Team Silent	MobyGames	0,00 \$	Don Bernard	2011-09-11	
36	Sony PlaySt	PS3		Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot		2008	juin	12	Kojima Productions	MobyGames	9,99 \$	Comptant.com	2011-09-11	
37	Xbox 360	X360		Godfather: The Game, The		2006	septembr	19	Electronic Arts Redwood	MobyGames	11,38 \$	EB games St-Huber	2011-09-11	
38	ColecoVisio	CV		Donkey Kong Jr.		1983			Nintendo Co., Ltd.	MobyGames	0,00 \$	Transfert Ludiciné	2011-09-12	
39	ColecoVisio	CV		Lady Bug		1982			Universal Co., Ltd.	MobyGames	0,00 \$	Transfert Ludiciné	2011-09-12	
40	Sega Genes	SG		Sonic the Hedgehog 3		1994			Sonic Team	MobyGames	0,00 \$	Transfert Ludiciné	2011-09-12	

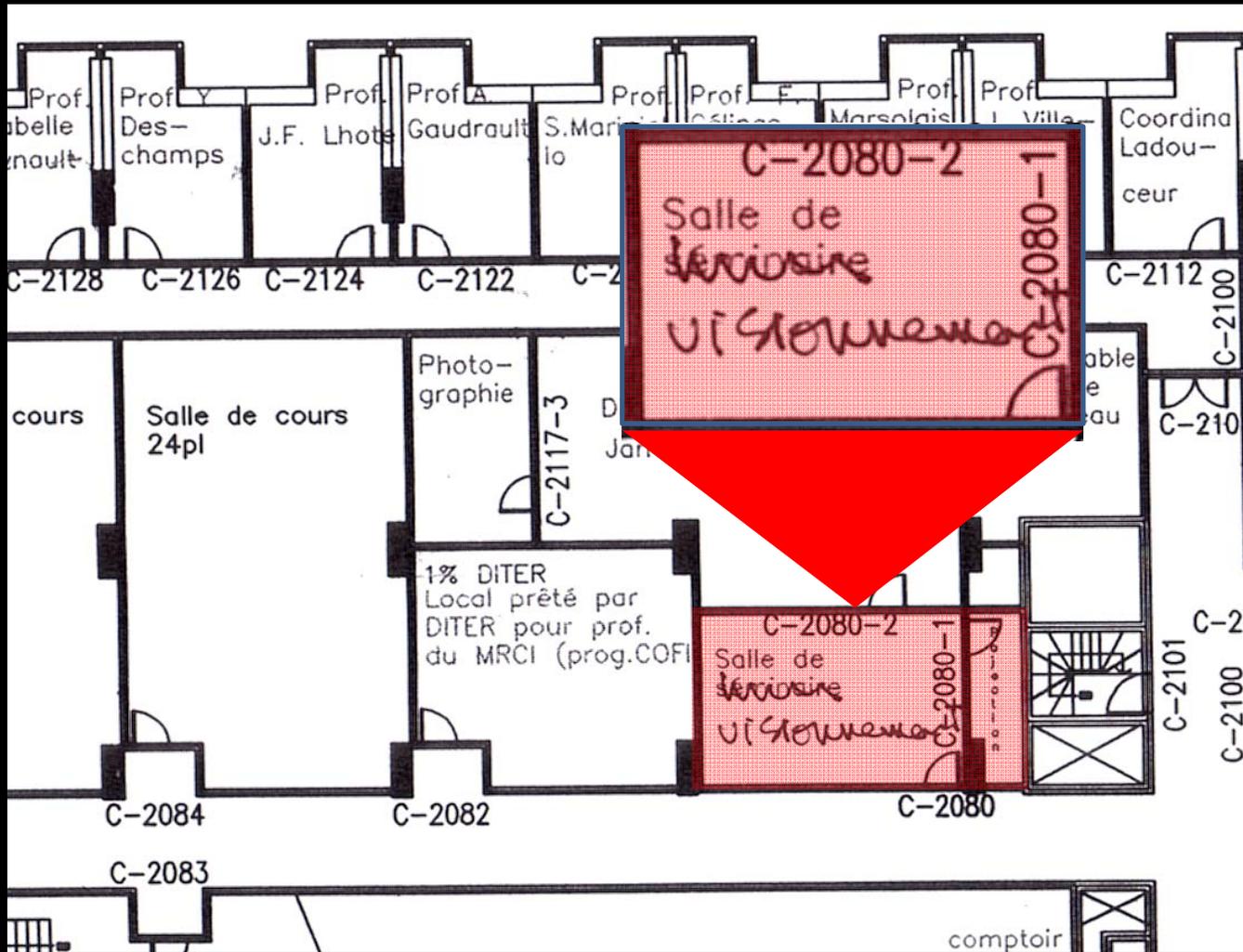
## Dons

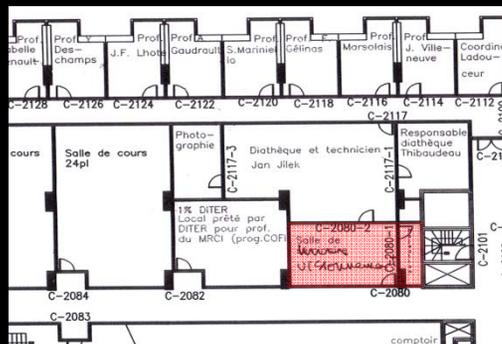
Vous avez des jeux en double, d'anciens jeux ou des consoles qui dorment dans un placard? Pourquoi ne pas en faire don au Laboratoire et contribuer à la Science? Nous en prendrons bien soin et vous aiderez à la sauvegarde du patrimoine vidéoludique. Faites comme nos nombreux donateurs et donatrices, que nous souhaitons remercier ici pour leur grande générosité:

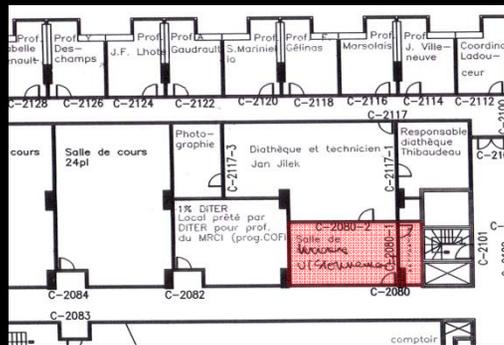
- Abitibi Bowater
- Patrick Aubert
- Maxime Archetto
- Dominic Arsenault
- Association des étudiants en science politique (UdeM)
- Alexandre Béland-Bernard
- Audrey Bélanger
- Jean-Loup Beaulne-Morin
- Francis Binet
- Léo Bissonnette-Binet
- Denis Blanchard
- David Boisvert
- Philippe-Olivier Boulay-Scott
- Étienne Brunelle-Leclerc
- Sylvie Brunet

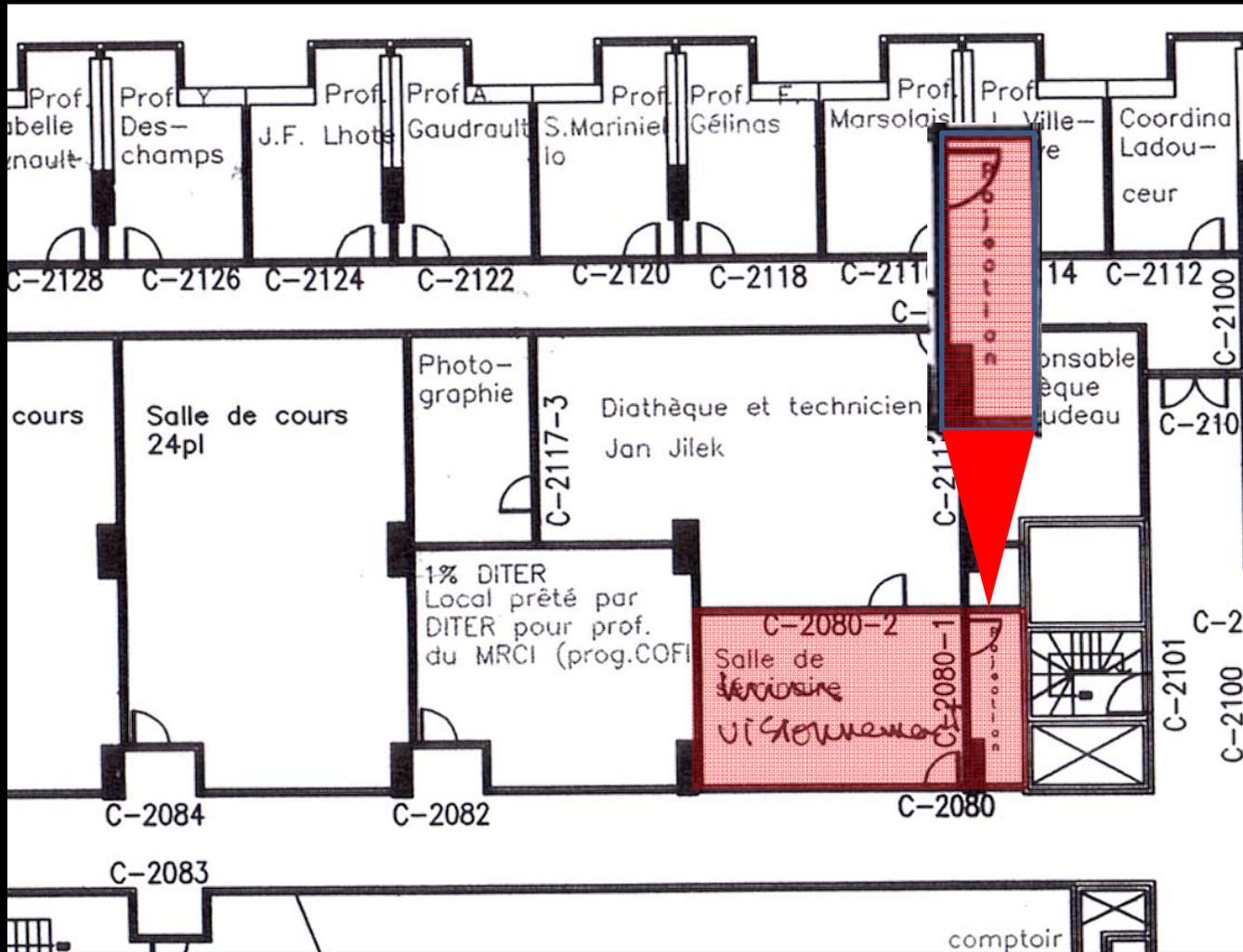


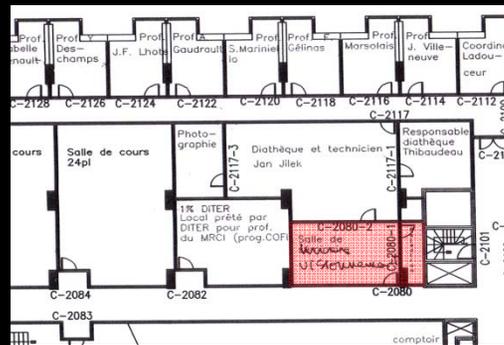
(etc.)











# LE DEVOIR

## Les savants du dixième art



Photo: Annik MH de Carufel - Le Devoir Le docteur en cinéma Bernard Perron a convaincu les instances supérieures de sa noble institution de développer le programme en études savantes du «dixième art», après le cinéma (7e), la télévision (8e) et la bande-dessinée (9e).



**Le laboratoire de l'Université de Montréal (UdeM) a des allures de sous-sol de banlieue: des écrans plats (dont un 3D), deux ou trois vieilles télés à tubes, quelques manettes, des étagères remplies de cassettes et de disques, des tables et des fauteuils dépareillés. Le doctorant Guillaume Roux-Girard présente fièrement une des dernières trouvailles de l'équipe, une Atari Jaguar, console à cartouches qui ne connut qu'un succès limité à une époque très lointaine, il y a 20 ans.**

Photo: Annik MH de Carufel - Le Devoir Le docteur en cinéma Bernard Perron a convaincu les instances supérieures de sa noble institution de développer le programme en études savantes du «dixième art», après le cinéma (7e), la télévision (8e) et la bande-dessinée (9e).

Stéphane Baillargeon

11 février 2012  
Culture

Le laboratoire de l'Université de Montréal (UdeM) a des allures de sous-sol de banlieue: des écrans plats (dont un 3D), deux ou trois vieilles télés à tubes, quelques manettes, des étagères remplies de cassettes et de disques, des tables et des fauteuils dépareillés. Le doctorant Guillaume Roux-Girard présente fièrement une des dernières trouvailles de l'équipe, une Atari Jaguar, console à cartouches qui ne connut qu'un succès limité à une époque très lointaine, il y a 20 ans.

11 février 2012

## Deux auxiliaires et un coordonateur

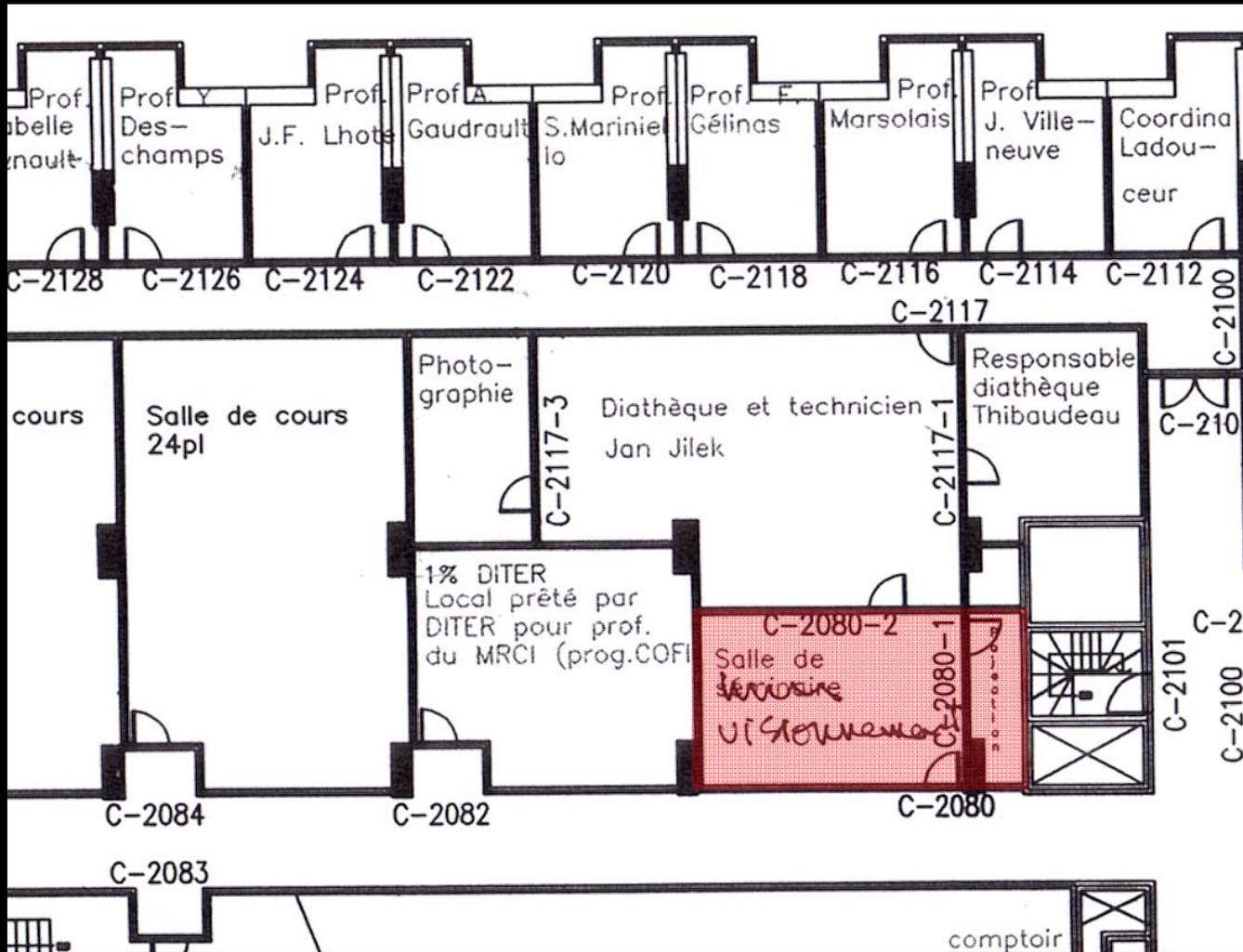
Grille de réservation pour le laboratoire d'enseignement de la mineure en étude du jeu vidéo  
Semaine du 17 au 21 octobre 2011

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
10h00 à 12h00	Fermé	HD1	HD1	Fermé	Fermé
		HD2	HD2		
		RT1	RT1		
		RT2	RT2		
		RT3	RT3		
		RT4	RT4		
		RPC	RPC		
		RMac	RMac		
		Portable	Portable		
12h00 à 14h00	Fermé	HD1 <i>Charles Chouinard</i>	HD1	HD1	HD1
		HD2	HD2 <i>Mikael Julien</i>	HD2	HD2
		RT1	RT1	RT1	RT1
		RT2	RT2	RT2	RT2
		RT3	RT3 <i>Pierre-Olivier Marin</i>	RT3 <i>Pierre-Olivier Marin</i>	RT3
		RT4	RT4 <i>Olivier Reid</i>	RT4	RT4
		RPC	RPC	RPC	RPC
		RMac	RMac	RMac	RMac
		Portable <i>Mikael Julien</i>	Portable	Portable	Portable
14h00 à 16h00	Fermé	HD1 <i>Charles Chouinard</i>	HD1	HD1	HD1
		HD2	HD2	HD2 <i>Pierre-Olivier Marin</i>	HD2
		RT1	RT1 <i>Pierre-Olivier M</i>	RT1 <i>Olivier Reid</i>	RT1
		RT2	RT2 <i>Olivier Reid</i>	RT2	RT2
		RT3 <i>Mikael Julien</i>	RT3	RT3	RT3
		RT4	RT4 <i>Mikael Julien</i>	RT4	RT4
		RPC	RPC	RPC	RPC
		RMac	RMac	RMac	RMac
		Portable	Portable	Portable	Portable

Automne 2011

	Nom complet	Date	Matricule	Heure d'a	Heure de	temps tota	Consoles	Périphéri	Accessoir	Jeu(1)	Jeu(2)	Jeu(3)	Cours
3		2018-01-15	20034637	10:00:00	12:00:00	02:00:00	B-XBOX-A			Destroy All Humans			JEU-1005
4		2018-01-15	20111631	13:30:00	15:15:00	01:45:00	B-PS2-D	ACC-PS2-CM	ACC-AJ-3; AC	Rez			JEU-1004
5		2018-01-16	20102344	11:35:00	12:35:00	01:00:00	B-GC-A			Wind Waker			JEU-1006
6		2018-01-16	20094710	16:00:00	18:00:00	02:00:00	B-PS3-A		ACC-AJ-2	Dead Space 2			JEU-1005
7		2018-01-22	942824	10:00:00	12:00:00	02:00:00	B-PS3-A			Uncharted 3 : Drake's Deception			JEU-1006
8		2018-01-22	20088521	10:00:00	12:00:00	02:00:00	B-PS1-A	ACC-GC-CM	ACC-AJ-1	Dino Crisis			JEU-1005
9		2018-01-22	20101961	14:00:00	16:00:00	02:00:00	B-X360-A			Assassin's creed ID : Black Flag			JEU-1006
10		2018-01-22	20111631	14:00:00	16:00:00	02:00:00	B-PS4-A			Persona 5			JEU-1006
11		2018-01-22	20044560	14:00:00	16:00:00	02:00:00	B-PC-A			Witcher 2 : Assassins of kings			JEU-1006
12		2018-01-23	26099006	14:00:00	16:00:00	02:00:00				4x4 Off-Road Racing			Aucun Cours
13		2018-01-23	20094710	13:00:00	16:00:00	03:00:00	B-PS3-A		ACC-AJ-1	Dead Space 2			JEU-1005
14		2018-01-24	20111631	16:00:00	18:00:00	02:00:00	B-XBOX-A		ACC-AJ-1	Call of Chtulhu: Dark corners of the Earth			JEU-1005
15		2018-01-29	1049357	10:00:00	12:00:00	02:00:00	B-X360-A		ACC-AJ-1	Alan Wake			JEU-1005
16		2018-01-29	20088521	11:00:00	12:30:00	01:30:00	B-PS1-A	ACC-PS2-CM-1		Dino Crisis			JEU-1005
17		2018-01-29	20116280	12:00:00	13:50:00	01:50:00	B-PS2-B	ACC-PS2-CM-1		Fatal Frame III: The Tormented			JEU-1005
18		2018-01-29	20045096	14:10:00	16:00:00	01:50:00	B-PS2-D	ACC-PS2-CM-2		Rule of Roses			JEU-1005
19		2018-01-30	20088521	10:00:00	12:00:00	02:00:00	B-PS1-A	ACC-PS2-CM-1		Dino Crisis			JEU-1005
20		2018-01-30	20094710	12:00:00	16:00:00	04:00:00	B-X360-A ; B-PS3-A		ACC-X360-A	Star Wars Kiné Dead Space 2			JEU-1004 ; JEU
21		2018-01-31	1051211	16:00:00	20:00:00	04:00:00	B-PS1-B	ACC-PS1-CM	ACC-AJ-5	Clock Tower			JEU-1005
22		2018-01-31	20078567	16:00:00	18:00:00	02:00:00	B-PS4-A		B-PSVR-A; A	VR World			JEU-1004
23		2018-01-31	20096398	16:00:00	18:00:00	02:00:00	B-PS4-A		B-PSVR-A; A	VR World			JEU-1004
24		2018-01-31	20111631	16:00:00	17:30:00	01:30:00	B-SDC-A		ACC-SDC-AA	Sega Bass Fishing			JEU-1004
25		2018-01-31	20019418	16:00:00	18:00:00	02:00:00	B-PC-D			Penumbra			JEU-1005
26		2018-01-31	20017555	16:00:00	17:00:00	01:00:00	B-SG1-C		ACC-SG-PER	Eternal Champions			JEU-1004
27		2018-02-05	20066434	10:00:00	12:00:00	02:00:00	B-PS4-A		ACC-PSVR	Resident Evil 7			JEU-1005

Hiver 2018



**Demande d'agrandissement du  
laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo**

(27 janvier 2012)

**27 janvier 2012**

Sondage pour l'amélioration du laboratoire d'enseignement  
de la Mineure en étude jeu vidéo et des services offerts

1) Depuis septembre, avez-vous visité le laboratoire pour y travailler ?

Si oui, combien de fois? 2-3 Si non, pourquoi?

3) Que pensez-vous de l'espace du laboratoire? Le trouvez-vous trop petit?

*On s'y adapte, mais oui, je pense qu'il est trop petit, les  
postes sont collés l'un sur l'autre empêchant la communication  
totale sur le travail, c'est sa faiblesse en grande partie.*

4) Que pensez-vous de notre collection?

*Elle est bien.*

5) Qu'est-ce que vous aimeriez retrouver au laboratoire (en matière de matériel, jeux ou service)?

*Plus de postes de travail, plus d'opac pour circuler.*

pieds carrés, ce qui a pour effet de limiter drastiquement l'accès aux stations de jeux adjacentes (voir la photo 1).



Photo 1

L'emploi des plus récentes consoles de jeux vidéo utilisant une technologie de captation de mouvement (Nintendo Wii, PlayStation Move, Kinect) limitent elles aussi, à l'heure actuelle, considérablement le potentiel d'utilisation du laboratoire. Afin de profiter de l'expérience reliée à ces interfaces, l'étudiant doit se positionner à une distance minimale de 8 pieds de l'écran tout en bénéficiant, pour donner libre cours à ses mouvements, d'une aire de jeu d'au moins 28 pieds carrés. L'activité ludique associée à ces consoles nécessite donc un total de 11 pieds à partir du téléviseur pour être sécuritaire. Ce faisant, lorsque ces stations sont utilisées, aucune des stations réservées aux consoles rétro ne peut être utilisée faute d'espace (voir la photo 2). Il faut aussi considérer que si deux étudiants souhaitent expérimenter un jeu sur une même station faisant appel à ces technologies de captation de mouvement, ils auront besoin d'un minimum de 12 pieds de largeur pour jouer en toute sécurité. Pour l'instant, les deux stations dédiées à cette technologie se partagent une largeur totale de 13 pieds, soit deux fois moins que nécessaire (voir la photo 3).



Photos 2 et 3

Du reste, la distance recommandée pour un usage sécuritaire des écrans de télévision haute définition – et plus particulièrement pour l'utilisation de la technologie 3D (voir la mise en garde du manuel d'instruction du téléviseur en annexe 1) – est de deux à trois fois leur diagonale. Par conséquent, pour se servir des écrans de 42 pouces (minimum recommandé pour une expérimentation optimale de la 3D) dont s'est muni le laboratoire, la distance appropriée serait entre 7 pieds et 10 pieds 6 pouces. En ce moment, en raison du manque d'espace, les étudiants ne peuvent se positionner qu'à une distance de 5 ou 6 pieds. Si un étudiant utilise une station HD et qu'un autre manipule une station rétro, ils se retrouvent dos à dos, ne laissant pas d'espace pour circuler (voir les photos 4 et 5). Par conséquent, en plus de déranger ses collègues en passant devant les téléviseurs, un étudiant verra augmenter le risque de blessures encouru en enjambant les fils des manettes, particulièrement au moment où l'éclairage est tamisé.

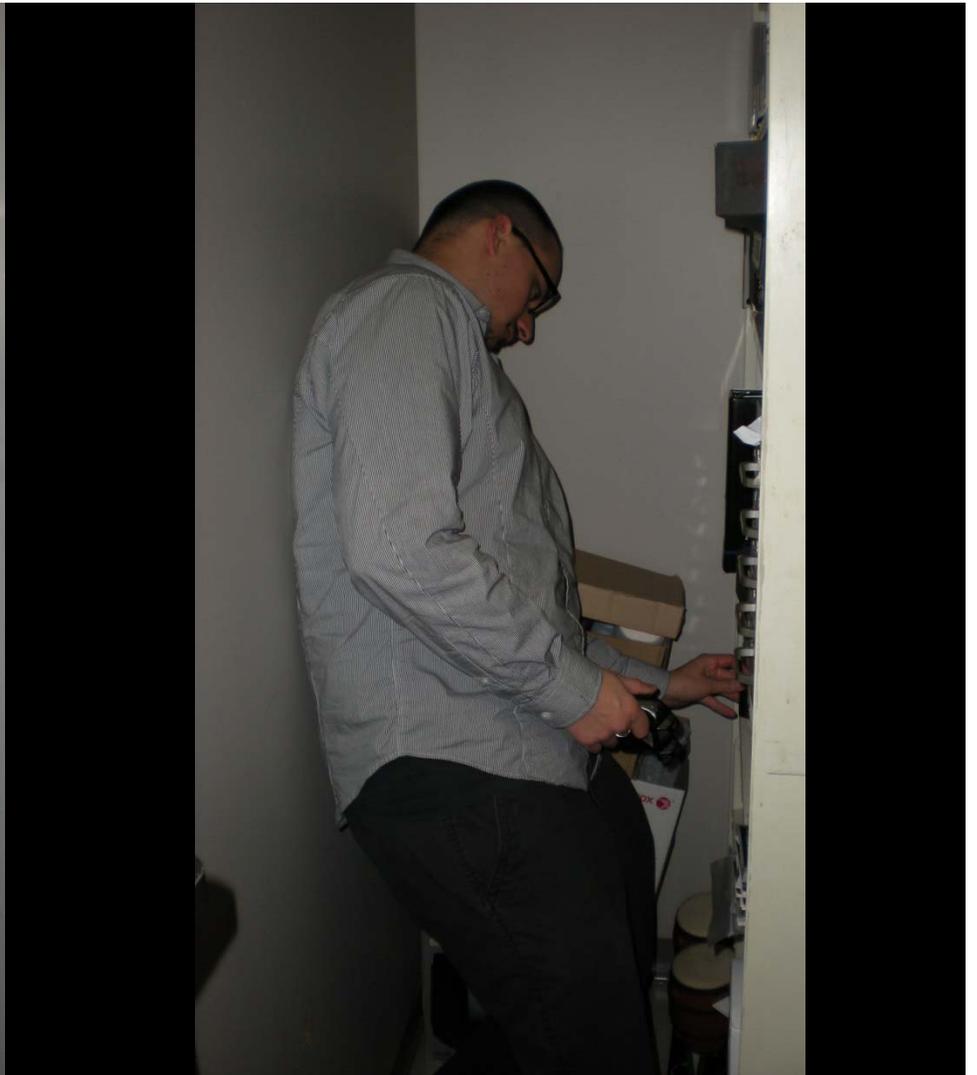


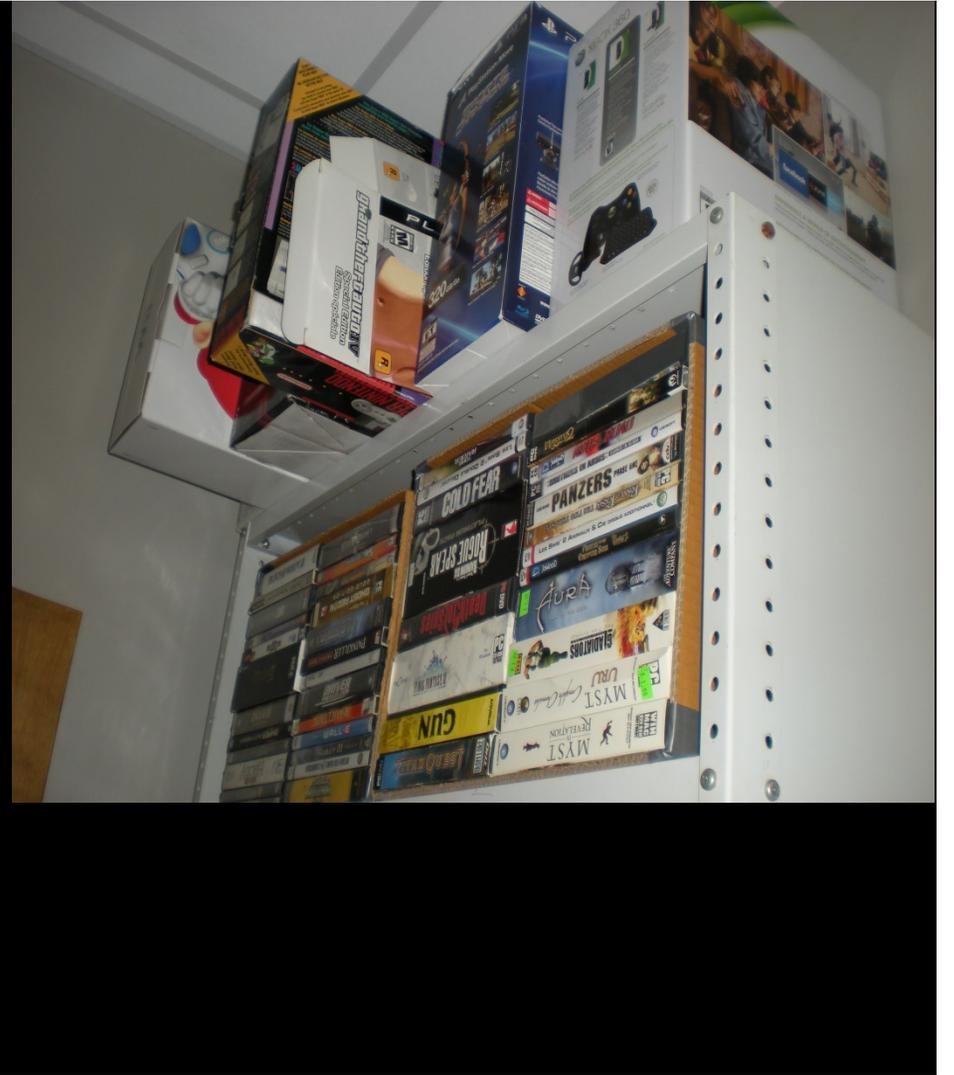
Photos 4 et 5

Pour pallier temporairement ces carences en matière de sécurité, il a fallu trouver du mobilier plus étroit que les standards, ce qui complique l'utilisation des ordinateurs puisque les claviers et souris doivent être disposés dans des configurations non ergonomiques (voir la photo 6). Par manque d'espace, nous avons aussi été contraints de poser le moniteur directement sur le boîtier de l'ordinateur, ce qui n'est pas recommandé (en raison du poids et de l'électricité statique).



Photo 6





UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

SOUS-COMMISSION DES ÉTUDES SUPÉRIEURES

Demande de modification à un programme existant  
Identification de la demande - Tableau synthèse

(S.V.P. utiliser la souris pour vous déplacer sur les espaces à compléter).

Arts et sciences  
Faculté

Histoire de l'art et études cinématographiques  
École/Département/Institut

Nom de programme : Maîtrise en études  
cinématographiques

Numéro du programme : 217110

- Modification au règlement pédagogique  
 Changement dans la structure du programme  
 Création d'une option      Titre de la nouvelle option : Études du jeu vidéo

- Modification au répertoire de cours  
 Changements mineurs (mise à jour)       Changements majeurs (refonte du programme)  
 Autres :

Délibération N° : 280-A-5  
Assemblée/Conseil

2 novembre 2012  
Date

1er septembre 2013  
Date d'implantation

\_\_\_\_\_  
Date de la demande

Ressources nouvelles requises     non     oui (justifier et compléter le tableau D)

- Transmettre une copie électronique de la version préliminaire du projet à la FESP pour avis (a/s [programmes@fesp.umontreal.ca](mailto:programmes@fesp.umontreal.ca)). Pour les unités de la FAS, transmettre la copie électronique du projet à [muriel.deziel@umontreal.ca](mailto:muriel.deziel@umontreal.ca) et pour les unités de la Faculté de médecine, transmettre la copie électronique du projet à [pierre-andre.lavoie@umontreal.ca](mailto:pierre-andre.lavoie@umontreal.ca) ou [daniel.lajeunesse@umontreal.ca](mailto:daniel.lajeunesse@umontreal.ca)
- Modification mineure : transmettre une copie électronique de la version finale du projet et une copie signée et numérisée du formulaire de transmission - modification mineure à [programmes@fesp.umontreal.ca](mailto:programmes@fesp.umontreal.ca).
- Modifications majeures : transmettre une copie électronique de la version finale du projet et une copie signée et numérisée du formulaire de transmission - modification majeure à [programmes@fesp.umontreal.ca](mailto:programmes@fesp.umontreal.ca)

# Maîtrise en cinéma : option en études du jeu vidéo

4. DÉPENSES DIVERSES										
Nature	An 1		An 2		An 3		An 4		An 5	
	OUI (Montant)	NON <input checked="" type="checkbox"/>								
Ressources requises (Indiquer le montant lorsque requis ou cocher non)										
Équipements spécifiques	5000\$	<input type="checkbox"/>	1500\$	<input type="checkbox"/>						

2 novembre 2012

Laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo et  
Option « études du jeu vidéo » à la maîtrise en études cinématographiques

**Consoles et accessoires**

Il nous faut poursuivre les achats de consoles rétro. Les prix de ces consoles sont souvent réajustés et plus souvent qu'autrement à la hausse. Plus on attend, plus elles seront chères.

les consoles de nouvelle génération sont à nos portes. Il faudra se les procurer pour être à jour et compétitifs (ce que nous avons dû faire avec la Nintendo Wii U).

Les prix annoncés pour la PlayStation 4 se situent actuellement entre 450 et 550 dollars américains. Il faut se rappeler que le prix moyen de lancement de la PlayStation 3 était de 630 \$. Le prix de la PS4 risque donc fortement d'avoisiner celui de sa prédécesseure.

Un prix de 299,99 \$ pour le modèle de base est prévu pour la Xbox 720.

La Steam Box sera disponible à des prix variant entre 99 \$ et 300 \$ en fonction des options choisies.

Idéalement, il faudrait se pourvoir de ce type d'ordinateur pour s'assurer de pouvoir jouer aux jeux PC les plus récents et profiter d'une qualité d'archivage en haute définition.

<http://www.futureshop.ca/fr-CA/product/asus-ord-jeu-republic-of-gamers-cg8580-asus-core-i7-3770k-intel-ssd-128-go-disque-3-to-mem-32-go-win8-cg8580-ca003s/10235519.aspx?path=ef133d5ac799632a6b531e20a71d778efr02>

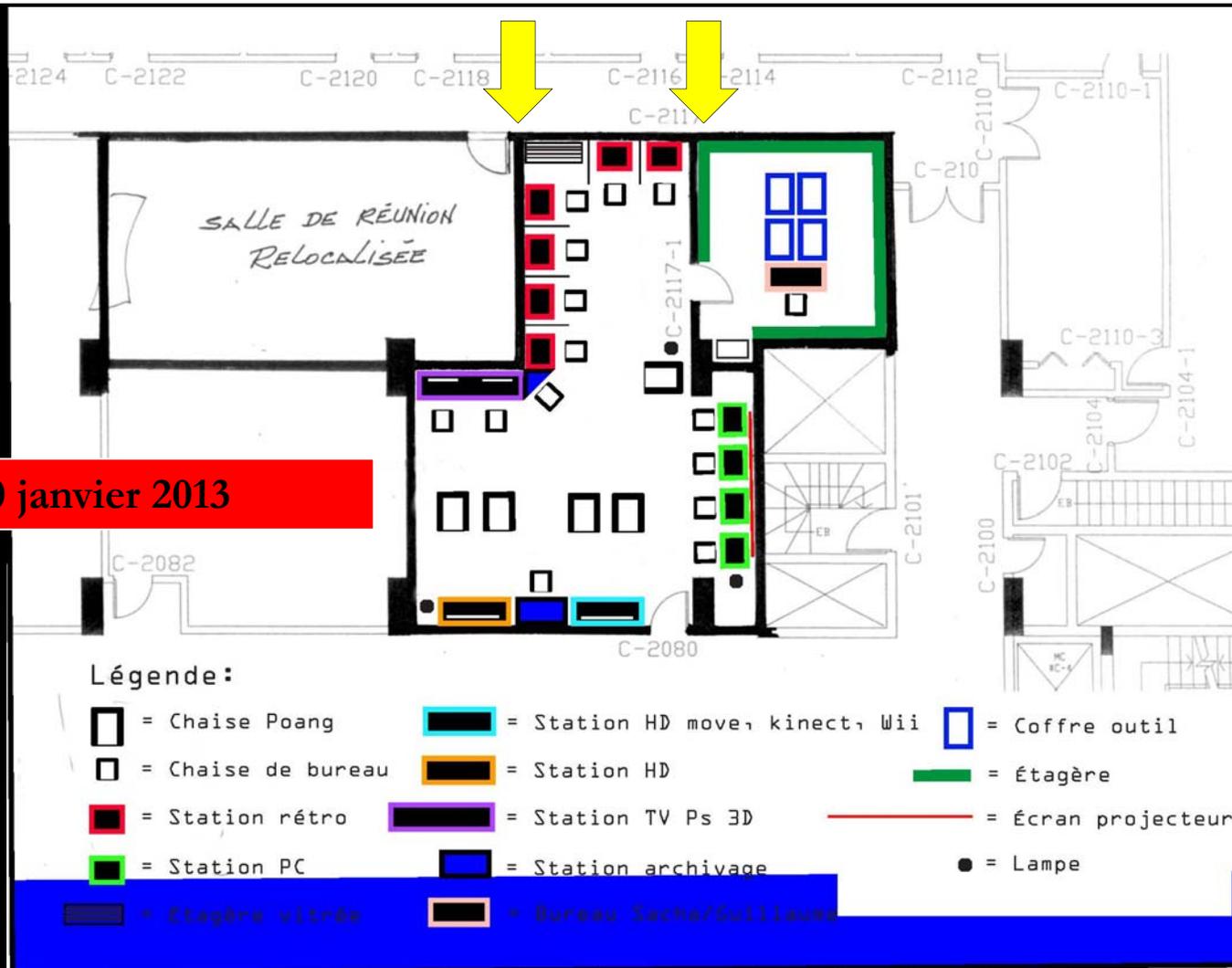
Or même avec le nouveau 5000 \$ de la maîtrise, et en fonction de nos autres besoins, nous doutons qu'il soit possible de le faire. Tâchant de faire contre mauvaise fortune bon cœur, nous nous tournerons vers ce type de machine.

**Guillaume  
Roux-Girard**

**Bernard  
Perron**

**29 janvier 2013**

10 janvier 2013

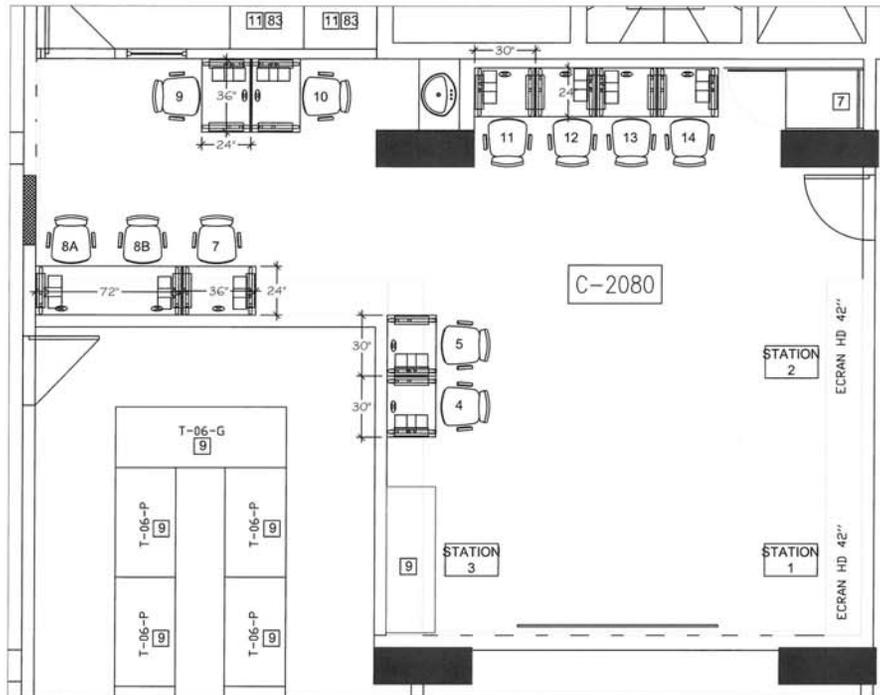






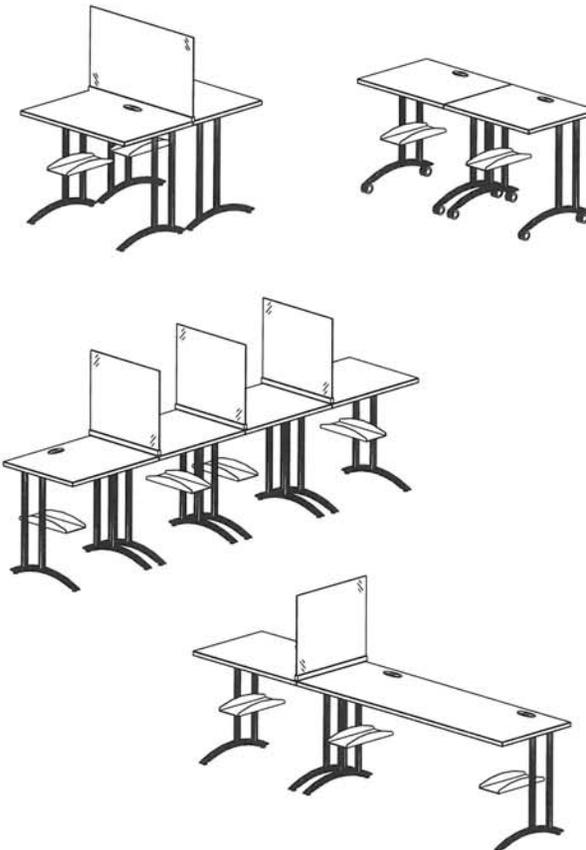






PLAN // 3D - LOCAL C-2080

ÉCHELLE: 1/4" = 1'-0"



Client  
UdeM  
Project / Project  
Local C-2080  
Rep.  
Christine Gremer  
Dessiné par / Drawn by  
Sonia Charron

Date  
10 Avril 2013

Adresse / Address  
3200 Jean-Brillant  
No. Contrat / Contract No.  
CG-1060  
Tel. Focus  
514.644.5551  
No. Révision / Révisé par / Revision No. / Revised by  
-

Contact  
-  
Tel. / Cell.  
-  
Approuvé par / Approved by  
Échelle / Scale  
1/4" = 1'-0"





**Sacha  
Lebel**

**Guillaume  
Roux-Girard**



Sacha Lebel  
Guillaume Roux-Girard

## Laboratoire Ludiciné :

Enseignement et recherche  
dans une archive vivante



Université   
de Montréal

## Premier mandat: l'enseignement

### L'accessibilité

« Relativement peu est paru à propos des premiers jeux et consoles, des jeux d'arcade, ou sur l'histoire du jeu vidéo en général. Une partie de la raison en est que beaucoup de jeux ont déjà disparu ou sont très difficiles à trouver et à jouer. Bien que cela puisse rendre la tâche d'écrire à propos d'eux plus difficile, cela suggère surtout un besoin accru pour la recherche historique, avant qu'il ne soit trop tard » (notre traduction).

Wolf, Mark J. P. (dir.) (2008), *The Video Game Explosion A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Westport: Greenwood Press, p. 1.



# Premier mandat: l'enseignement

L'accessibilité: les raretés



# Premier mandat: l'enseignement

L'accessibilité: artefacts dispendieux



# Premier mandat: l'enseignement

L'accessibilité: visée transculturelle



# Premier mandat: l'enseignement

L'accessibilité: un lieu de découverte historique



# Premier mandat: l'enseignement

## L'accessibilité: un portrait adéquat du jeu vidéo

- Les consoles les plus importantes (d'un point de vue technologique, commercial et culturel)
- Les grandes séries
- Les grandes franchises





JEU 1005 – Hiver 2014

Les rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal  
présentent

une conférence (en anglais) de

Richard Rouse III

le lundi 12 novembre 2012 à 16h00

au C1017-02 du Carrefour des arts et des sciences (Pavillon Lionel-Groulx)

*What Games Mean:*

*How Game Design and Game Systems Can Convey Meaning*

What do games mean? Unlike film, TV or books, games convey their meaning through the interactive systems they contain. The choices a designer makes affects not only how engaging and "fun" the gameplay experience will be, but also what players take away when they leave the experience. When working on larger projects for big publishers, it can be easy to lose sight of the potential of our medium, yet all game designers make choices that determine whether a game is a throwaway diversion or something that will stick with players for years to come. Using key examples from major industry titles as well as my own video games *Homefront* and *The Suffering*, this talk explores how gameplay can be meaningful and details the gameplay systems that drive that meaning.



*Richard Rouse III* est un concepteur de jeu et un écrivain qui aime faire ces deux choses conjointement. Actuellement, il est chez Microsoft Game Studios et travaille sur des projets trop cools et secrets pour être dévoilés. Auparavant, il était directeur de la conception de jeux vidéo chez Midway, où il a participé à plusieurs projets, dont *John Woo presents Stranglehold* (2007) et *Wheelman* (2009). Il était directeur de la création au studio Surreal Software, et a servi comme chef de projet, concepteur en chef et scénariste pour *The Suffering* (2004), un jeu d'action-horreur à succès et sa suite, *The Suffering: Ties That Bind* (2005). Rouse a également contribué à *Homefront* (2011) et *Drakan: The Ancients' Gates* (2002). Connus pour ses compétences rédactionnelles et ses conférences sur la conception de jeu et sur la narration interactive, Rouse est l'auteur de *Game Design: Theory & Practice* (2004, 2<sup>e</sup> édition). Il donne régulièrement des conférences partout à travers le monde.

Université  
de Montréal



Les rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal  
présentent

une conférence de

Patrice Désilets

le jeudi 22 mars 2018 à 19h30

au C-3001 du Pavillon Lionel-Groulx (Université de Montréal)

*Le game design en 20 mots*

Conférence quelque peu déjantée qui revient sur 20 ans de carrière en *game design* avec l'aide de 20 mots disparates qui expliquent la démarche créative de Patrice Désilets.



Formé en littérature et en cinéma, Patrice Désilets compte maintenant 20 ans de carrière en jeux vidéo, ayant été un des premiers employés de Ubisoft Montréal en 1997. Il est principalement connu pour son travail sur les jeux *Prince of Persia : Sands of Time* et comme directeur créatif à l'origine de la série à succès *Assassin's Creed*. Passionné d'histoire, il travaille présentement au développement de *Ancestors : The Humankind Odyssey*, le tout premier jeu de Panache Jeux Numériques, la compagnie qu'il a cofondée en 2014.

Université  
de Montréal





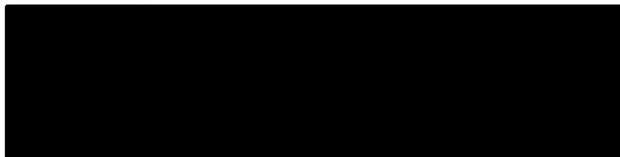
10 novembre 2013



10 novembre 2013

**Plaidoyer pour le maintien et la bonification du budget  
pour le laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo  
(Plan d'affaires 2018-2023)**

**Note préliminaire**



Année (automne/hiver)	2011- 2012	2012- 2013	2013- 2014	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017	2017- 2018
Inscriptions dans les cinq cours avec un auxiliaire d'enseignement.	225	250	302	412	324	310	256

On constate que ce sont notamment 162 heures supplémentaires en 2014-2015 et 60 heures supplémentaires en 2016-2017 que le département a dû amortir sur son enveloppe globale. Dans la mesure où le nombre d'inscriptions fluctue d'année en année, il faut éviter que le nombre d'heures pour les auxiliaires d'enseignement pour les cours JEU soit déficitaire.

**Résumé des besoins sur 5 ans :**  
**Des heures d'auxiliaires d'enseignement qui répondent aux inscriptions.**

**Le laboratoire**



Le plan d'affaires de l'option à la Maîtrise se terminant cette année, un troisième plan d'affaires d'au moins 5 ans doit être entériné.

**6 avril 2018**



► Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques