

## **Présentation du laboratoire**

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

UNIL Gamelab – groupe d'étude sur le jeu vidéo de l'Université de Lausanne.

Site web : <https://wp.unil.ch/gamelab/>

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

Université de Lausanne, Suisse.

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

L'UNIL Gamelab a été créé fin 2016 par deux membres de la section d'histoire et esthétique du cinéma et par deux membres de la section des sciences du langage et de l'information. La création de ce laboratoire a permis de rendre visible un dialogue existant entre ces disciplines autour de l'étude du jeu vidéo au sein de la faculté des lettres de l'Université de Lausanne. Cette ouverture réciproque s'inscrit dans un contexte de développement fort des humanités numériques à l'Université de Lausanne.

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

Le groupe cherche à agir en pôle de compétences dans la promotion d'approches académiques du jeu (via l'organisation de colloques, journées d'étude, formations, enseignements) et propose une démarche de médiation visant à diffuser le savoir académique vers la Cité (conférences publiques et tables rondes, réponses aux sollicitations des médias).

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

Pour l'instant, l'UNIL Gamelab est composé de quatre personnes : David Javet (assistant diplômé), Selim Krichane (premier assistant), Isaac Pante (maître d'enseignement et de recherche), Yannick Rochat (premier assistant). Notre groupe d'étude est ouvert aux chercheuses et chercheurs de la faculté des lettres de l'Université de Lausanne et nous espérons accueillir des chercheuses dans un avenir proche.

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

Globalement, l'UNIL Gamelab propose deux pôles de compétences complémentaires liés aux rattachements institutionnels de ses membres : histoire et esthétique du cinéma, et humanités numériques.

### *Histoire(s) du jeu vidéo*

Isaac Pante et Yannick Rochat s'intéressent à l'approche « platform studies » qui inscrit cette histoire dans une histoire plus large de l'informatique, des langages de programmation et des moteurs de création de jeux vidéo. David Javet et Selim Krichane explorent cette thématique dans une perspective d'histoire culturelle et d'histoire des médias. Actuellement, notre groupe d'étude collabore avec des bénévoles et des archivistes pour inventorier et archiver le fonds « Infogrames – Bruno Bonnell ».

### *Théorie(s) du jeu vidéo*

Les membres du groupe d'étude cherchent à développer un outillage conceptuel pour l'étude du jeu vidéo. Chacun aborde cette question avec ses compétences, l'idée étant de travailler dans un terrain résolument interdisciplinaire où se croisent des méthodes de l'informatique, de la linguistique, des théories du jeu, des médias, du cinéma, etc.

### *Humanités numériques*

Nous explorons et questionnons la pertinence et l'utilité des approches typiques des humanités numériques pour l'étude du jeu vidéo, comme l'analyse de réseaux, l'utilisation de données de jeu en « input », l'analyse quantitative des discours, etc.

### *Analyse de discours*

L'analyse de discours est très présente dans les thèses de Selim Krichane et de David Javet (en cours) ainsi que dans des projets déposés ou prêts à être déposés auprès du Fonds National Suisse pour la recherche (FNS). Nous suivons ici la piste du LUDOV, du projet Ludopresse et de chercheuses et chercheurs tel Graeme Kirkpatrick en partant des discours de réception et de production pour comprendre le jeu.

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

Nous avons créé un espace de travail permettant de regrouper du matériel d'étude (jeux, plateformes, écrans) ainsi qu'une collection de sources écrites primaires et secondaires. Nous collaborons activement avec le Musée Bolo, musée du numérique situé en région lausannoise. Celui-ci possède une des plus grandes collections d'Europe en la matière, avec des acquisitions couvrant l'histoire de l'informatique depuis les années 1950 et hébergeant notamment le fonds « Infogrames – Bruno Bonnell ».

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

### *Inventaire et archivage du fonds « Infogrames – Bruno Bonnell » en collaboration avec le Musée Bolo*

Ce fonds est composé de plus de 3'000 jeux d'Infogrames et d'entreprises associées (Ère Informatique, Hasbro, etc.) ainsi que des consoles et des archives institutionnelles. L'objectif premier pour nous est de trier et de répertorier ces documents, de réfléchir aux modalités de conservation pour ensuite le mettre en valeur et l'utiliser dans le cadre de nos recherches. C'est évidemment une parcelle très importante de l'histoire du jeu vidéo européen. Nous sommes en train d'étudier un choix de logiciel pour archiver ces données, en collaboration avec des archivistes spécialisés dans les données numériques. La sauvegarde et la diffusion du matériel vidéo dans le fonds est en cours via la chaîne YouTube du Musée Bolo.<sup>1</sup>

### *Histoire du jeu vidéo suisse*

Nous souhaitons documenter l'histoire du jeu vidéo en Suisse ainsi que la création contemporaine de jeux à l'échelle nationale (une mission qu'a relevée le Conseil fédéral suisse dans un rapport publié en 2018). Le projet de recensement se fait de manière collaborative et s'est notamment consolidé autour de deux hackathons se déroulant en 2015 et en 2017. Nous souhaitons mettre en place un guide des bonnes pratiques en termes d'archivage qui serait destiné aux créatrices et créateurs de jeux en Suisse et les aiderait à conserver leurs documents de travail ainsi que les versions "préparatoires" de leurs jeux.

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

A côté des projets de recherche, les activités de médiation nous tiennent à coeur. Nous avons tous d'autres casquettes dans le champ de la médiation culturelle et il existe un déficit important d'interlocuteurs et interlocutrices en Suisse pour parler du jeu vidéo.

### *Cours public*

L'UNIL Gamelab participe à l'organisation de "cours publics" et de plus petits événements, à l'Université et en ville de Lausanne, notamment autour des thèmes de l'histoire, du cinéma, du commerce ou de la poésie, en lien avec le jeu vidéo. Ces événements sont organisés en collaboration avec le service culture et médiation scientifique de l'UNIL.

### *L'espace Pixels*

L'UNIL Gamelab était associé à la création de l'espace Pixels de la Bibliothèque Municipale de Vevey, pensé comme un lieu de découverte et de partage autour du jeu vidéo. Le Gamelab

---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/channel/UCacM6roHEjD2qImTi-7YrHg/videos>

collabore également avec les bibliothèques universitaires lausannoises (EPFL, UNIL) pour la constitution et la gestion de fonds de jeux vidéo (software, hardware, littérature secondaire).

### *Numerik Games Festival*

Par l'intermédiaire de David Javet et Selim Krichane, le Gamelab participe à l'organisation des Numerik Games, un festival se déroulant à Yverdon chaque année en août. David Javet a collaboré avec le Festival dès son lancement pour présenter des jeux vidéo suisses, et depuis 2018 le Gamelab a la responsabilité de l'entièreté de l'« espace jeu vidéo », comportant notamment une tente de 600m<sup>2</sup> accueillant des bornes d'arcade, des tables de flippers, plusieurs créations suisses contemporaines, et un espace « *open table* » où les créateurs et créatrices viennent présenter leur prototypes. Le Gamelab collabore également régulièrement aux expositions de la Maison d'Ailleurs, musée de la science-fiction à Yverdon (Suisse).

### *Nuit des musées*

En 2018, nous co-organisons pour l'événement de la Nuit des musées un salon « retro », en collaboration avec le Musée Bolo, construit avec du mobilier et des décorations d'époque visant à reproduire les conditions expérientielles dans lesquelles on découvrait les jeux vidéo dans le courant des années 1970 et 1980. L'objectif, en plus de permettre de jouer à d'anciennes consoles de jeux, était de pousser le public à se replonger dans les contextes de jeu d'époque, avec moquettes multicolores, canapés râpeux, manette filaires et écrans de télévision de tailles réduites. La collaboration se poursuit pour l'édition 2019 autour de la thématique du sport.

### *Conférences « Penser (avec) la culture vidéoludique » et Swiss Game Studies Day*

L'UNIL Gamelab a organisé un colloque nommé « Penser (avec) la culture vidéoludique » en automne 2017 qui a proposé des conférences du Prof. Bernard Perron ainsi que de Mathieu Tricot, de même qu'une vingtaine de contributions évaluées au préalable par un comité. Le colloque a permis de réunir de nombreuses et nombreux chercheurs francophones. Plus récemment, en février 2018, nous avons organisé le *Swiss Game Studies Day* pour tenter de créer un dialogue entre chercheuses et chercheurs des différentes zones linguistiques suisses. En 2019, nous avons organisé une journée d'étude autour du jeu vidéo « Fortnite Battle Royale » qui a réuni des chercheuses et chercheurs aux spécialités diverses autour d'un objet d'étude commun. Un colloque de trois jours sera organisé à l'automne 2019 sur le thème des « Langages du jeu vidéo ».

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

Les étudiant-e-s de nos enseignements ne participent pas aux activités du laboratoire pour le moment.

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

Le Gamelab a soumis à la Faculté un programme de spécialisation de 30 crédits intitulé "Etudes et pratiques du jeu vidéo". Le Gamelab espère ouvrir ce programme - qui complète un master en y ajoutant une formation professionnalisante - dès septembre 2020. Dans l'intérim, l'essentiel des enseignements liés au jeu vidéo à l'UNIL est dispensé par les membres du Gamelab, avec le concours du Collège des Humanités (CDH). Ont été dispensés ou sont dispensés les cours suivants :

- Ï Introduction à l'étude du jeu vidéo (Selim Krichane, 2017)
- Ï Cinéma et jeu vidéo (Selim Krichane, 2018)
- Ï Le jeu vidéo : média natif du numérique (Selim Krichane, Yannick Rochat, 2019 et suivantes)
- Ï Développement de jeux vidéo 2D (Isaac Pante, Lettres, SLI, 2019 et suivantes)

## **12. Autres**

Le laboratoire a participé en 2018 aux symposiums des laboratoires d'étude du jeu vidéo prenant place à Montréal (mai 2018) et à Paris (octobre 2018). David Javet et Yannick Rochat sont membres de l'OMNSH.