

**Protocole de prêt de jeux et de consoles
du laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo de l'Université de Montréal.**

Protocole révisé le 27 août 2025

Les personnes qui utilisent le laboratoire doivent impérativement se conformer au présent protocole de réservation, ainsi qu'au code de conduite disponible en ligne.

Article 1 : Conditions d'accès au laboratoire

a) Étudiant.e.s de premier cycle

Les étudiant.e.s doivent être inscrit.e.s à la session en cours. Les étudiant.e.s provenant d'un programme autre que la Mineure ou la Majeure en études du jeu vidéo doivent impérativement être inscrit.e.s à l'un des cours JEU. Les étudiant.e.s doivent présenter une carte d'identité qui sert de dépôt pour l'accès aux collections. L'identité des étudiant.e.s sera validée à l'aide d'une liste d'inscription aux cours.

b) Étudiant.e.s de second cycle, de troisième cycle et postdoctoraux

Les étudiant.e.s doivent être inscrits à la session en cours. Les étudiant.e.s ayant accès au laboratoire doivent être inscrits à l'un des séminaires suivants : JEU6001/JEU6002 ou doivent avoir une attestation de leur directeur de recherche mentionnant leur besoin d'accès au laboratoire. Les étudiant.e.s doivent présenter une carte d'identité qui sert de dépôt pour l'accès aux collections. L'identité des étudiant.e.s sera validée à l'aide d'une liste d'inscription aux séminaires.

c) Professeur.e.s, chargé.e.s de cours, auxiliaires d'enseignement, auxiliaires de recherche

L'inscription se fait sur demande. Les employé.e.s désirant avoir accès au laboratoire doivent impérativement être liés à l'un des cours de la Mineure, de la Majeure ou à un projet de recherche dirigé par l'un des professeurs du programme. Une preuve d'appartenance à l'Université peut être exigée.

Article 2 : Équipement et documents pouvant être empruntés

a) Les consoles

Cette catégorie comprend les consoles de salon, les consoles portables et les ordinateurs (incluant les câbles audio-vidéo et d'alimentation). Veuillez consulter la liste complète du matériel fonctionnel (section *Collections*), disponible sur le site web du Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV). Pour réserver, voir Article 5.

b) Les accessoires

Les accessoires comprennent les manettes et tous les autres périphériques pouvant se connecter à une console ou à un ordinateur. Veuillez consulter la liste complète du matériel fonctionnel (section *Collections*), disponible sur le site web du LUDOV. Pour réserver, voir Article 5.

c) Les jeux

Les jeux incluent toute œuvre vidéoludique qui se retrouve sur support matériel ou qui a été préalablement installée sur le disque dur d'une console ou d'un ordinateur. Veuillez consulter la liste complète des jeux fonctionnels (section *Collections*), disponible sur le site web du LUDOV. Pour réserver, voir Article 5.

d) Les documents paratextuels

Les documents paratextuels incluent : les guides de stratégies, les manuels, les emballages d'origine et les magazines.

Nous encourageons les étudiant.e.s à amener leurs casques d'écoute (dans la mesure du possible).

Articles 3 : Modalités de prêt

L'équipement et les documents doivent être utilisés/consultés sur place. Une personne qui utilise le laboratoire ne peut en aucun temps sortir le matériel du laboratoire.

a) Protocole de prêt

En laissant une carte d'identité en garantie, la personne peut emprunter de l'équipement et des jeux (suivant l'article 3b) pour une période maximale de 2 heures. Une seule station peut être réservée à la fois. Si aucun autre personne n'a réservé la station ou l'équipement déjà emprunté au moment où cette première plage prend fin, la personne peut poursuivre son travail.

b) Quantité de matériel pouvant être emprunté simultanément

Suivant l'article 3a, la personne peut se voir confier simultanément une console, deux accessoires, trois jeux et le matériel paratextuel (si disponible) se rapportant à chacun des objets empruntés. Les jeux qui sont déjà installés sur un disque dur ne sont pas comptabilisés. Selon l'achalandage (et selon le bon jugement du responsable de laboratoire), il est possible de changer de console et de jeux durant une même plage suivant les disponibilités. La limite des emprunts se fait par station. Si une deuxième personne utilise simultanément cette station (expérimentation d'un jeu en mode coopératif), le volume des emprunts ne peut pas être doublé (à l'exception des accessoires).

c) Temps d'emprunt minimal

Suivant les articles 3a et 3b, la personne qui veut changer de console ou de station doit respecter un délai de trente (30) minutes suivant le début de la période de réservation.

d) Annulation

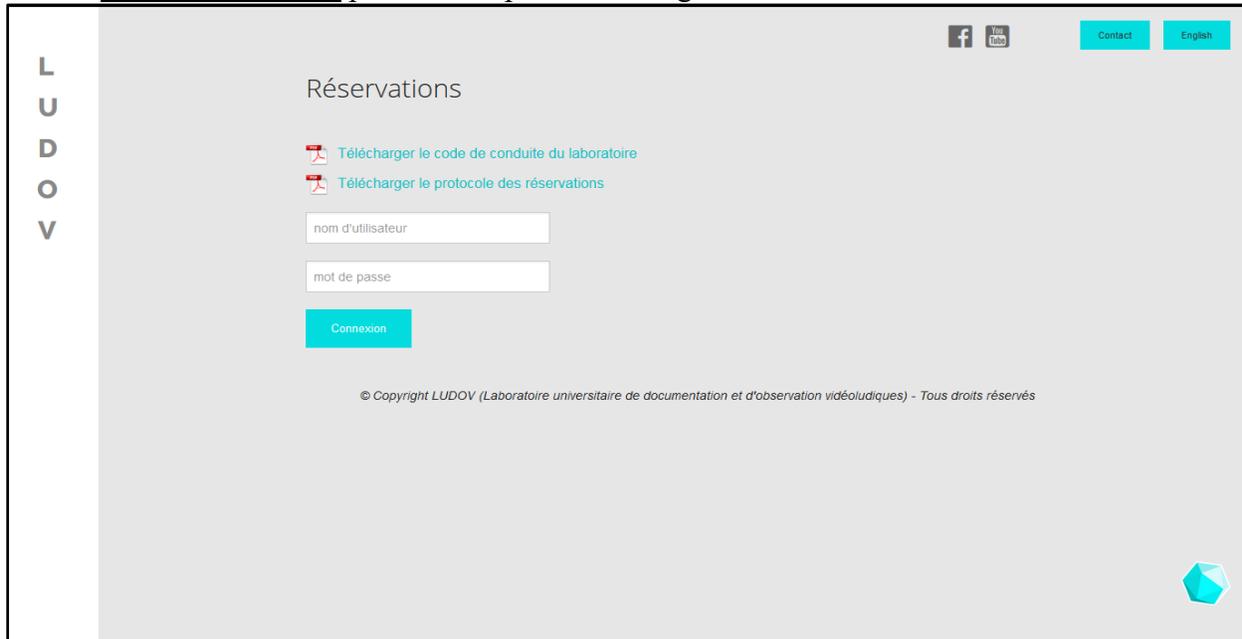
Les administrateurs.rices, soit les professeur.e.s et le responsable, se réservent le droit d'annuler une réservation si la personne a un retard de plus de 15 minutes ou si quelconque problème survient.

Article 4 : Matériel endommagé ou volé

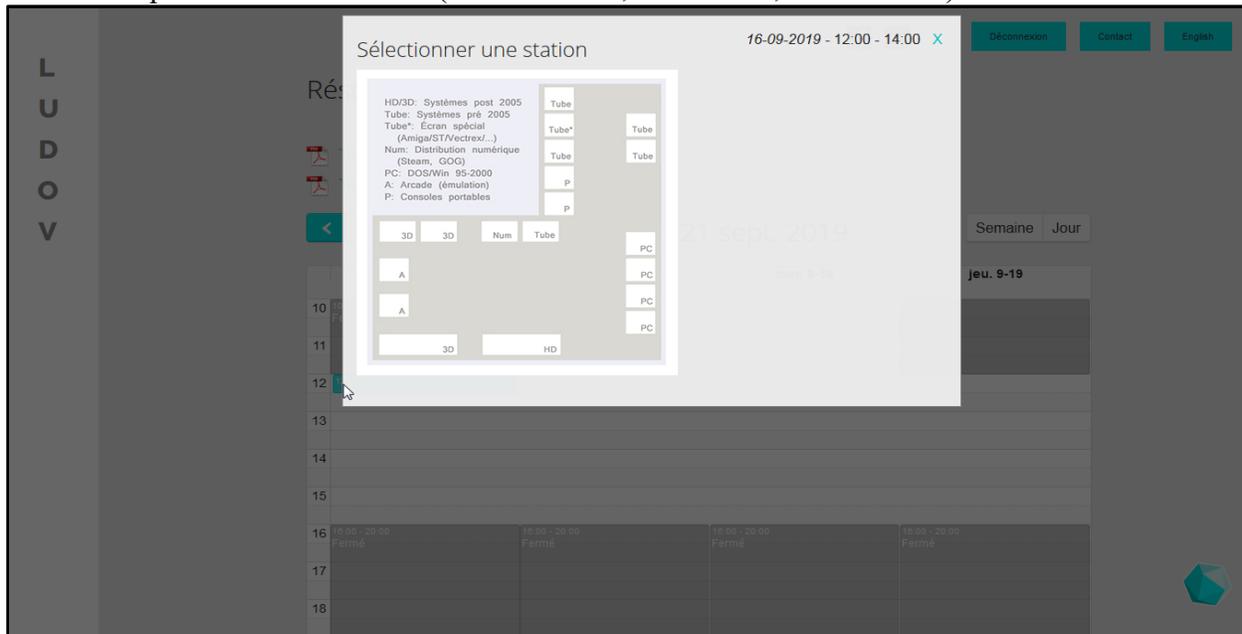
Tout équipement, jeu ou document est sous la responsabilité de la personne qui utilise le laboratoire. Ainsi tout équipement, jeu ou document endommagé pour cause de négligence ou volé devra être remplacé aux frais de la personne. Deux manières de procéder sont acceptées : 1) se procurer le même document (pour le remettre au laboratoire, tout en défrayant 20,00 \$ pour couvrir les frais de traitement ou 2) payer le coût de remplacement, plus une somme de 20,00 \$ pour couvrir les frais d'administration et de traitement. Si la personne rembourse le coût de remplacement, le Service d'acquisition du laboratoire commandera à nouveau le matériel afin de le réinscrire à la collection.

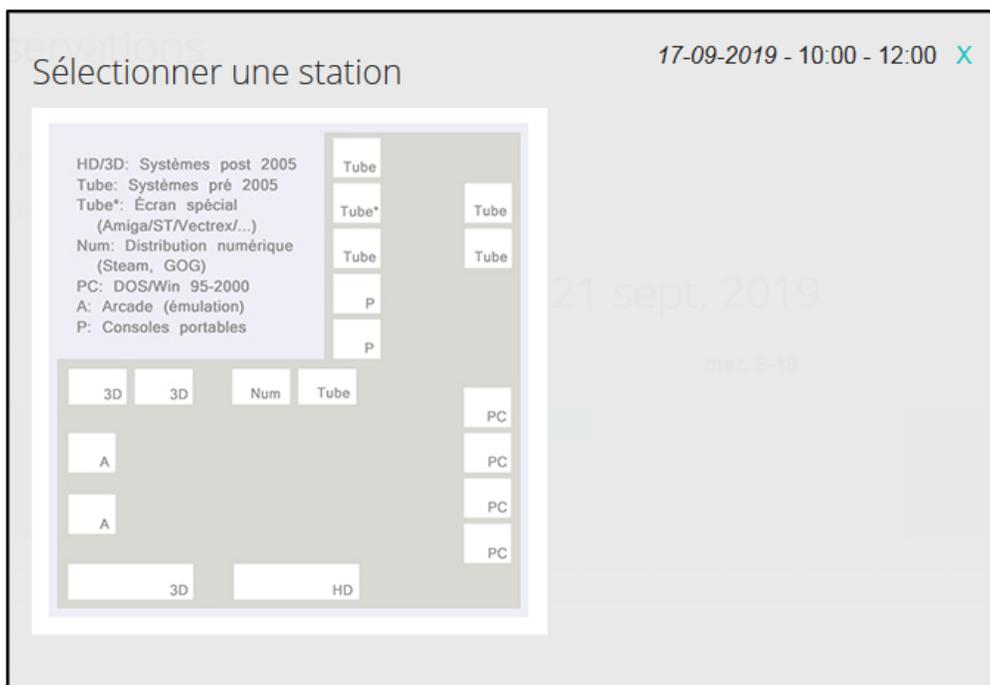
Article 5 : Réserveation d'une plage et de l'équipement

- a) Pour réserver une plage horaire (un bloc de 2 heures), la personne doit d'abord se rendre sur www.ludov.ca/fr/laboratoire/reservations. Prenez note que le module de réservations **n'est pas optimisé** pour les téléphones intelligents.



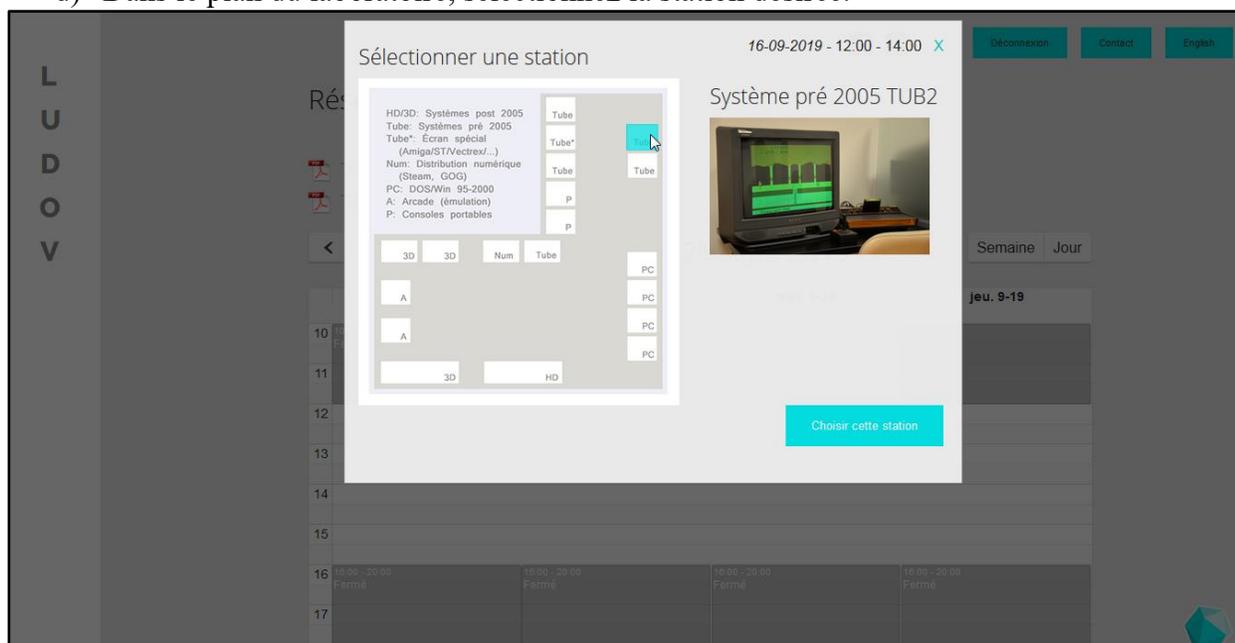
- b) Entrez le nom d'utilisateur (votre courriel institutionnel) et le mot de passe (**voir la section « Laboratoire » de votre syllabus**), puis appuyez sur le bouton « Connexion ».
- c) Sélectionnez la plage voulue en faisant un clique-gauche. Une fenêtre de dialogue s'ouvrira. Pour faciliter les déplacements dans l'espace du laboratoire, les plages de réservations sont bloquées aux deux heures (ex. 10h à midi, midi à 14h, et 14h à 16h).



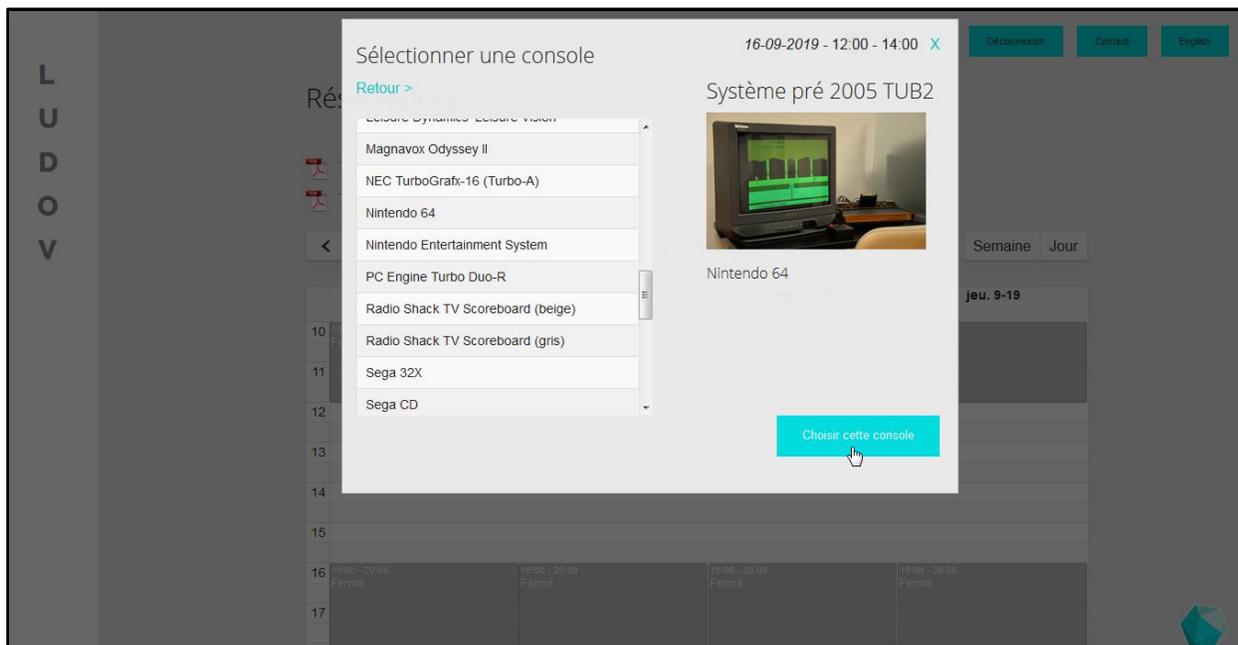


Zoom 1 : Le menu de sélection des stations au laboratoire de recherche dans le module de réservations.

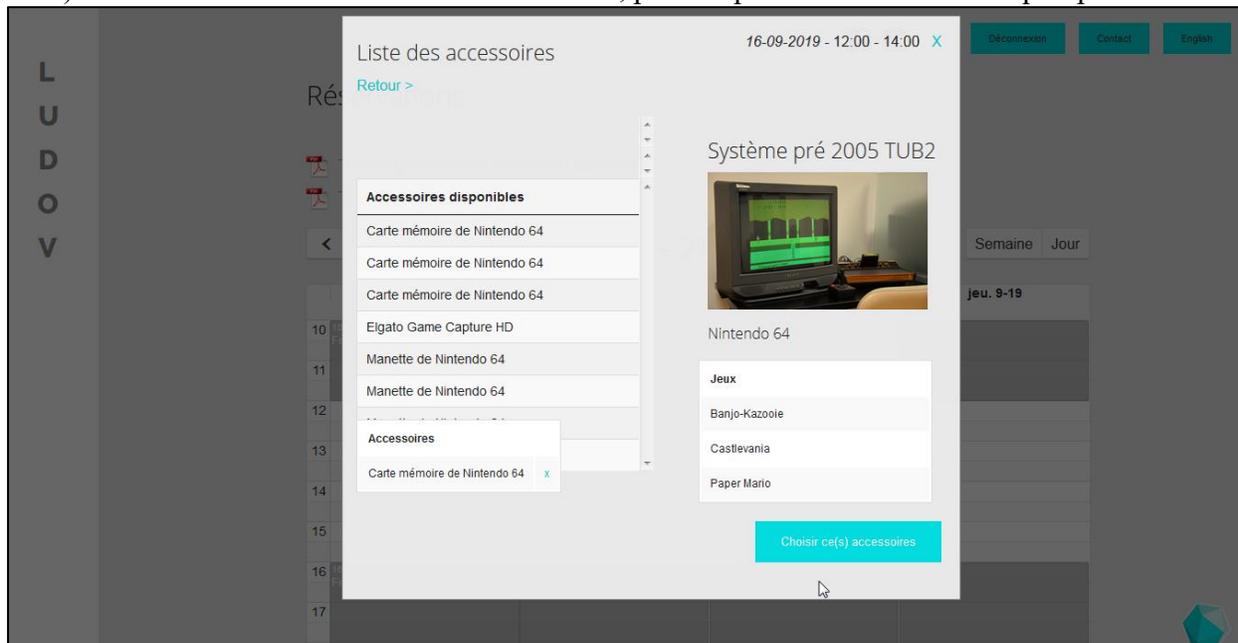
d) Dans le plan du laboratoire, sélectionnez la station désirée.



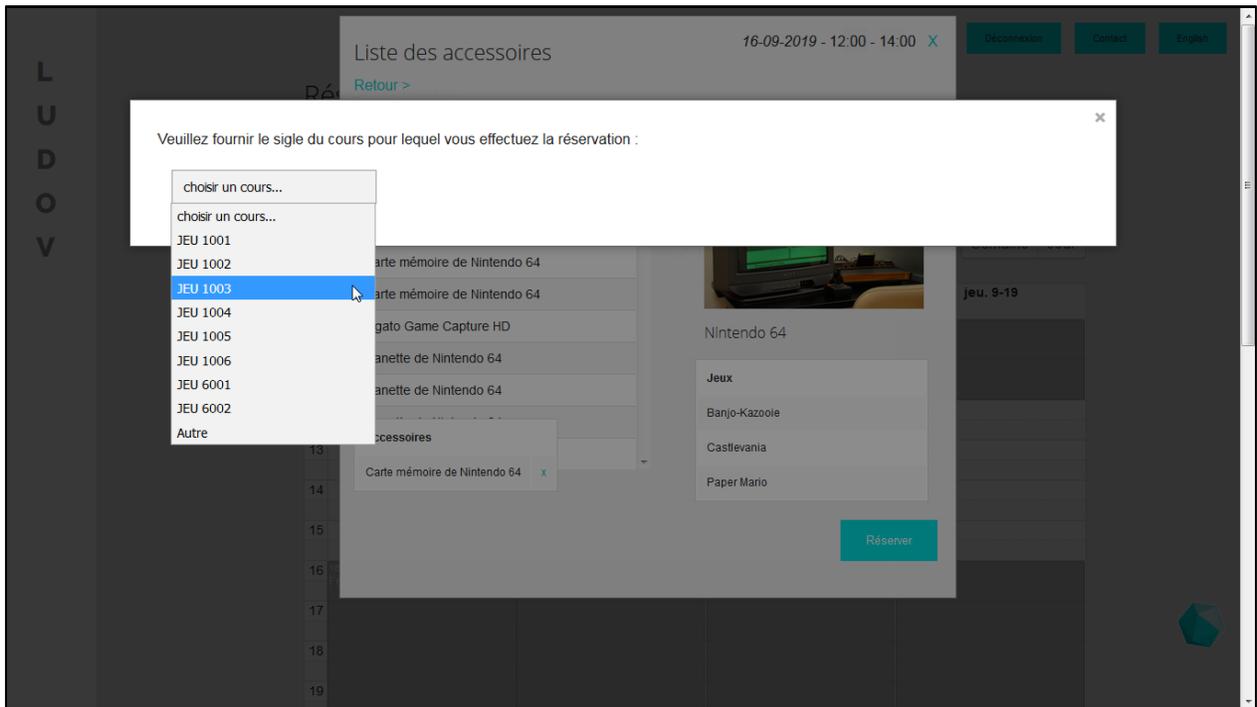
e) Sélectionnez la console et les jeux désirés (maximum 3).



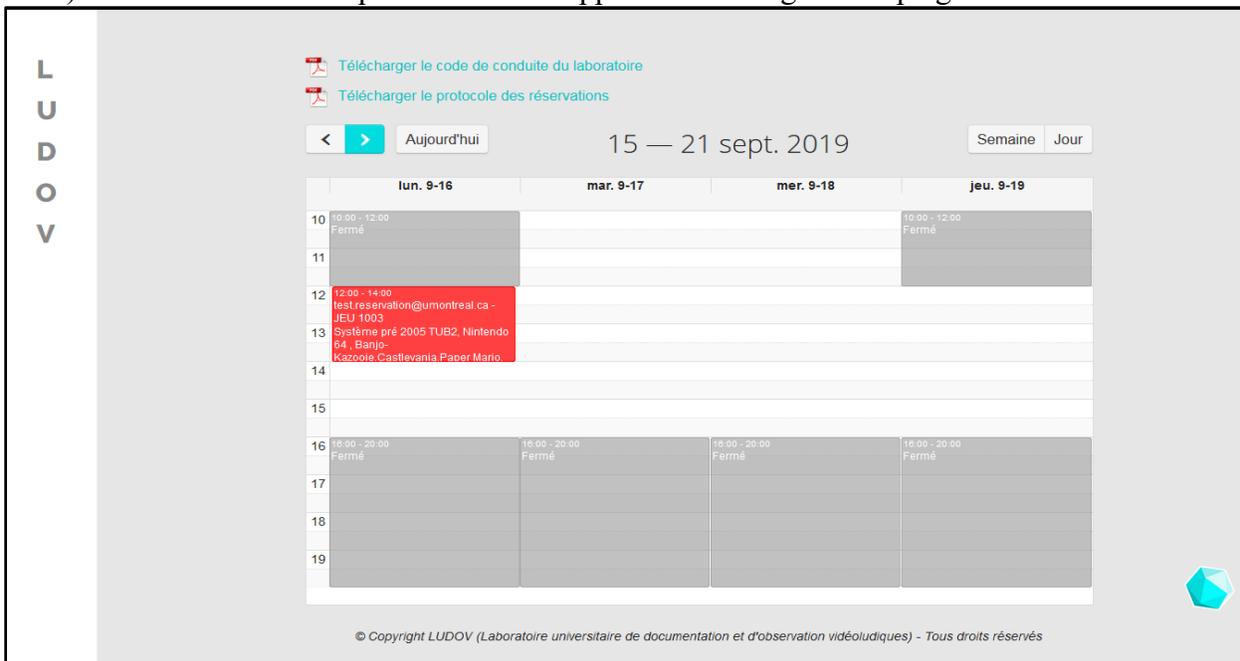
f) Sélectionnez le ou les accessoires désirés, puis cliquer sur choisir et re cliquer pour réserver.



g) Sélectionnez le cours pour lequel vous vous présentez au laboratoire.

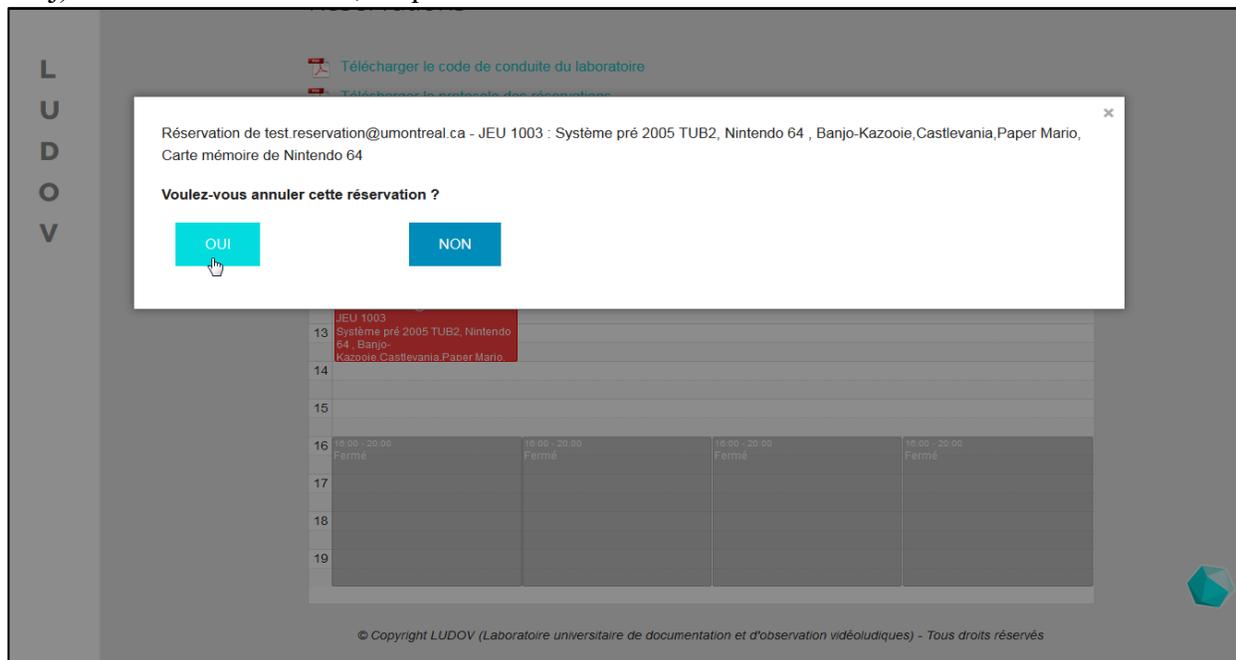


h) La réservation de la personne active apparaîtra en rouge sur la page sélectionnée.



i) Pour annuler votre réservation, cliquer sur la page déjà réservée. Une fenêtre de dialogue apparaîtra. Cliquez sur OK pour confirmer l'annulation de la page.

j) Pour se déconnecter, cliquez sur le bouton déconnexion en haut à droite.



La plupart des plateformes doivent être réservées **24 heures** avant la visite. Certains jeux fonctionnant sur des systèmes d'exploitation particuliers (Windows 95, Windows 98, Windows XP, Windows 7, Macintosh, etc.) doivent être réservés un minimum de **48 heures** avant la visite. Les personnes qui ne l'auront pas fait ne pourront pas avoir accès au matériel. Les lundis sont du type « entrée libre » et ne demandent pas de réservation, mais il est toujours possible d'effectuer des réservations.

Pour les sessions de jeu en équipe, un seul membre peut faire la réservation en ligne. Toutefois, chacun des étudiant.e.s faisant partie de l'équipe en question doit apporter une carte d'identité pour le prêt de l'équipement au laboratoire. Tout en se conformant à l'article 3a, il est possible pour une personne de faire plus d'une réservation de plage par jour.

Il est de la responsabilité de la personne de s'assurer que la console et les jeux qu'elle désire emprunter ne sont pas déjà réservés par une autre personne durant la même plage horaire.

En cas de problème (réservations doubles, problème de connexion, jeux manquants) ou pour toute information, n'hésitez pas à communiquer avec les membres du laboratoire.

Contact

Université de Montréal
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Pavillon Lionel-Groulx
3150, rue Jean-Brillant, **local C-2080**
Montréal (Québec) H3T 1N8
Téléphone : **514-343-7793**
Courriel : contact @ ludov.ca