

Dominic Arsenault

Adresse professionnelle : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques,
Université de Montréal,
C.P. 6128, succursale Centre-ville,
Montréal (Québec), Canada, H3C 3J7

Téléphone : 514-343-7607

Télécopieur : 514-343-2393

Courrier électronique : dominic.arsenault@umontreal.ca **ou** dominic.arsenault@ludov.ca

Site Web (LUDOV) : <http://ludov.ca> **ou** <http://histart.umontreal.ca/>

Fonction : Professeur adjoint
Université de Montréal
Faculté des arts et des sciences
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Section Cinéma et jeu vidéo

◆ *Diplômes et certificats universitaires obtenus, études postdoctorales*

2011 **Doctorat** en études cinématographiques, Université de Montréal
2006 **Maîtrise** en études cinématographiques, Université de Montréal
2004 **Baccalauréat** ès arts par cumul de certificats.
2004 **Certificat** en études anglaises, Université Laval
2003 **Certificat** en création littéraire, Université du Québec À Montréal
2002 **Certificat** en scénarisation cinématographique, Université du Québec À Montréal

Fonctions occupées avant l'engagement à l'Université de Montréal

2011 Chargé de cours, Dépt. d'hist. de l'art/études cin., Université de Montréal
2009-2011 Chargé de cours, École des arts visuels, Université Laval
2008-2010 Chargé de cours, École de design industriel, Université de Montréal
2008-2010 Chargé de cours, UER en création et nouveaux médias, UQAT
2005-2010 Auxiliaire de recherche, Université de Montréal
2006 Auxiliaire d'enseignement, Université de Montréal
2002-2004 Directeur de la scénarisation, Evillusion
2002 Scénariste de jeux vidéo, Evillusion

Date: 9 février 2017

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	2
ENSEIGNEMENT.....	4
1. Charge de cours.....	4
2. Direction d'étudiants aux études supérieures.....	4
2.1 Thèses.....	4
2.2 Mémoires.....	5
2.3 Travaux dirigés.....	6
3. Participation à des jurys.....	7
3.1 Thèses.....	7
3.2 Mémoires.....	7
3.4 Stages ou autres.....	8
4. Méthodes et formules pédagogiques.....	9
A) Matériel didactique.....	9
B) Initiatives pédagogiques.....	9
C) Notes de cours, cahiers d'exercices, recueils de textes, autres.....	9
RECHERCHE.....	10
1. Projets de recherche.....	10
1.1 Projets de recherche subventionnés.....	10
1.2 Subventions de voyage.....	10
1.3 Projets de recherche non subventionnés.....	10
2. Publications.....	10
2.1 Livres.....	10
2.4 Articles de revues scientifiques et professionnelles avec comité de lecture.....	11
2.5 Articles sans comité de lecture, critiques et comptes rendus.....	12
2.6 Actes de congrès, rapports de recherche et autres.....	13
3. Production d'œuvres d'expression originales.....	14
3.1 Arts visuels.....	14
3.2 Musique.....	14
CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE L'INSTITUTION.....	16
1. Activités au sein d'organismes ou d'entités de l'institution.....	16
A) Département, faculté ou centre de recherche.....	16
B) Université.....	16
2. Responsabilités administratives.....	16
3. Activités au sein d'organismes de préparation, de négociation et d'administration de la convention collective.....	17
CONTRIBUTION AU RAYONNEMENT UNIVERSITAIRE.....	18
1. Colloques, congrès, événements scientifiques ou professionnels, conférences.....	18
2. Comités de lecture, jurys de thèses ou de mémoires à l'extérieur de l'Université de Montréal, comités d'agrément, comité de révision des organismes subventionnaires.....	25
3. Services à la collectivité.....	26

4. Titres honorifiques, prix, distinctions27

ENSEIGNEMENT

1. Charge de cours

CIN6003B – **Introduction à la recherche en cinéma**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2^e cycle, 3 crédits, 18 étudiants. Automne 2015.

CIN6053A – **Recherche-création en cinéma**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2^e/3^e cycle, 3 crédits, 18 étudiants. Hiver 2015.

CIN1105 – **Cinéma d’animation et images composites**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3 crédits, 64-156 étudiants. Automne 2013, 2015, 2016.

ART6001 – **Recherche et création : approches**, Faculté des arts et des sciences, 2^e cycle, 3 crédits, 17 étudiants. Automne 2012.

CIN6046 – **Questions de narration**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2^e/3^e cycle, 3 crédits, 12-18 étudiants. Automne 2012-2014, été 2017.

JEU1006A et JEU1006B – **Scénarisation et nouvelles plateformes**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3 crédits, 22-25 étudiants. 1 ou 2 sections par année depuis l’hiver 2012.

CIN3104 – **Histoire et théorie du scénario**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3 crédits, 35 étudiants. Hiver 2012.

2. Direction d’étudiants aux études supérieures

2.1 Thèses

En cours

1. COUTO, Viviane, « Du petit au grand écran : l’histoire des films américains adaptés des séries télévisées », 3^e cycle, directeur, en cours depuis le 1^{er} janvier 2013.
2. GODIN, Danny, « Une approche de design adaptée au jeu de rôle sur table », 3^e cycle, co-directeur (co-directeur : Louis-Martin Guay, Faculté de l’aménagement), Ph.D. en aménagement, en cours depuis le 1^{er} septembre 2012.

2.2 Mémoires

Terminés

1. PROUVEUR, Odile, « L'émotion en jeux vidéo : vers une revalorisation du contrôle et de l'expérience à travers le système du jeu », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, automne 2013 – hiver 2017.
2. THÉRIAULT, Pascale, « L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, hiver 2014 – automne 2016.
3. LAROCHELLE, Audrey, « L'image numérique entre modélisation et captation: une étude sémiopragmatique de la réception des images depuis la reproduction technique », M.A. études cinématographiques, co-directeur principal (co-directrice : Maude Bonenfant, Département de communication sociale, UQÀM), hiver 2012 – automne 2014.
4. MORIN, Jean-Philippe, « Trois films de Robert Morin : pour une exploration des mécanismes de l'autofiction cinématographique », M.A. études cinématographiques, directeur, été 2013 - automne 2013 (réinscription au programme).
5. TASSÉ, Gilles, M.A. études cinématographiques, co-directeur (co-directrice : Élène Tremblay), hiver 2013 – automne 2015.

En cours

1. BERRIS, Alexis, « L'identification à l'avatar dans les jeux vidéo créés par des personnes trans », M.A. études cinématographiques – option recherche-crédation, directeur, en cours depuis automne 2015.
2. BELLEMARE, Maxine, « Impact/rôle du virtual public spécifique au MMOG dans la formation d'une communauté virtuelle », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2015.
3. NADEAU, Janice, « Les figures de la métamorphose et du récit dans le cinéma d'animation d'auteur », M.A. études cinématographiques – option recherche-crédation, directeur, en cours depuis automne 2015.
4. ROUSSEAU, Tamara, « La figure du héros dans le cinéma d'animation de la Renaissance Disney », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis automne 2015.
5. OUELLET, Marie-Josée, « L'évolution du corps animé dans la représentation de personnages féminins de longévité », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis hiver 2015.
6. GIRARD, Jean-François, « Communication vocale et jeu vidéo : Performance et coordination dans les jeux massivement multijoueurs en ligne », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, co-directeur (co-directeur : Serge Cardinal), en cours depuis automne 2015.
7. CÔTÉ, Pierre-Marc, « La notion d'événement dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2012.
8. FERRAZ, Alex, « L'idéologie dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2012.

2.3 Travaux dirigés

1. BRADETTE, Olivier, maîtrise individualisée en arts, création et technologies, 2^e cycle. Co-directeur (co-directeur : Nicolas Bernier, Faculté de musique), en cours depuis hiver 2017.
2. COUTO, Viviane, cours CIN7001 *Atelier de recherche* (3 crédits), 3^e cycle. Lectures dirigées, production de comptes rendus et d'un article. Hiver 2013.
3. GODIN, Danny, cours AME7101 *Recension des écrits 1*, AME7102 *Recension des écrits 2*, et AME7103 *Recension des écrits 3* (3 crédits chacun), 3^e cycle. Lectures dirigées et production de fiches de lecture. Automne 2012-Été 2014.
4. GIRARD, Jean-François, Faculté des arts et des sciences – DESS en arts, création et technologies, « Communication vocale et jeux vidéo », 2^e cycle, encadrement, été 2014.

3. Participation à des jurys

3.1 Thèses

1. CAMPEAU-DUPRAS, Faculté des arts et des sciences – Département de littératures et de langues du monde, « Pour une poétique du point de vue médiatisé », 3^e cycle, président-rapporteur, 9 décembre 2016.
2. CASSIDY, Richard, Faculté des arts et des sciences – Département de littératures et de langues du monde, « Bodies, cities: Learning to read and write (in) Montréal with Gail Scott », 3^e cycle, représentant du Doyen de la Faculté, 27 janvier 2016.
3. AUBIN, Mercedes, Faculté des arts et des sciences – Département de psychologie, « L'impact de la stéréoscopie dans la reconnaissance, la perception et la constance de forme 3D », 3^e cycle, représentant du Doyen de la Faculté, 17 septembre 2014.
4. JACLIN, David, Faculté des arts et des sciences – Département de communication, « Communication et animalité : cartographie d'un commerce », 3^e cycle, représentant du Doyen de la Faculté, 2 juillet 2013.
5. DERBALI, Lofti, Faculté des arts et des sciences – Département d'informatique et de recherche opérationnelle, « Contribution de la motivation dans les jeux sérieux », 3^e cycle, représentant du Doyen de la Faculté, 26 avril 2013.

3.2 Mémoires

1. PROUVEUR, Odile, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « L'émotion en jeux vidéo : vers une revalorisation du contrôle et de l'expérience à travers le système du jeu », 2^e cycle, directeur, 15 février 2017.
2. THÉRIAULT, Pascale, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations », 2^e cycle, directeur, 31 octobre 2016.
3. BONMATI-MULLINS, Charlotte, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « Le temps du joueur, l'espace du jeu », 2^e cycle, directeur, 1^{er} avril 2016.
4. SIROIS, Catherine, Faculté des arts et des sciences – Département de littératures et de langues du monde, « Études narratologiques des jeux vidéo à partir de *Final Fantasy VI*, *Street Fighter II: The World Warrior* et *Gradius III* », 2^e cycle, membre du jury, septembre 2015.
Corrections majeures et évaluation du deuxième dépôt en mars 2016.
5. GRENIER, Mathieu, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « », 2^e cycle, président-rapporteur, octobre 2015.
Corrections majeures et évaluation du deuxième dépôt en avril 2016.
6. DION, Bruno, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « L'exploration de la ruine post-apocalyptique vidéoludique comme créatrice de mémoire et d'émotions », 2^e cycle, membre du jury, 15 juin 2015.
7. DEGUIRE, Daphné, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « Les traversées d'une tradition : Identité culturelle

- québécoise et remédiation de la chanson populaire », 2^e cycle, membre du jury, 10 avril 2015.
8. BÉLANGER, Audrey, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « Émergence de la websérie au Québec : Ses origines et ses influences », 2^e cycle, président-rapporteur, 17 octobre 2014.
 9. MONTEMBEAULT, Hugo, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2^e cycle, président-rapporteur, 17 octobre 2014.
 10. GRAVEL, Jean-Sébastien, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « Revoir la violence : L’évolution de la représentation de la violence dans les remakes de films américains », 2^e cycle, président-rapporteur, 26 juin 2014.
 11. MORIN, Jean-Philippe, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « Trois films de Robert Morin : pour une exploration des mécanismes de l’autofiction cinématographique », 2^e cycle, directeur, 12 février 2014.
 12. ERMONT, Nathalie, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « La mise en scène du savoir-faire musical au cinéma : La situation d’apprentissage de la musique et la relation maître-élève dans : *Tous les matins du monde*, *Bird*, et *All that Jazz* précédé du scénario *Le Soupir de l’archet*, 2^e cycle, président-rapporteur, 11 février 2014.
 13. LAROCHELLE, Audrey, « L’image numérique entre modélisation et captation: une étude sémiopragmatique la réception des images depuis la reproduction technique », 2^e cycle, co-directeur principal (co-directrice : Maude Bonenfant, Département de communication sociale, UQAM), 10 février 2014
 14. PETIT, Gabriel, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « La bande-annonce : un film amplifié », membre du jury, 2^e cycle, membre du jury, 12 septembre 2012.
 15. LEHMAN, Joël, Faculté des arts et des sciences – -Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « L’auto réflexion de l’énonciation filmique du film *Punch-Drunk Love* », 2^e cycle, membre du jury, 5 juin 2012.
 16. LAMARRE, Francis, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, « La tension narrative au cinéma », 2^e cycle, membre du jury, 23 février 2012.

3.4 Stages ou autres

1. VAULTIER, Ludovic, Faculté des arts et des sciences – Maîtrise individualisée, Travail dirigé, 2^e cycle, membre du jury, février 2017.
2. HAMADA, Saif, Faculté des arts et des sciences – Maîtrise individualisée, Travail dirigé, 2^e cycle, membre du jury, février 2017.
3. CHAIEB, Sameh, Faculté des arts et des sciences – Maîtrise individualisée, Travail dirigé, 2^e cycle, membre du jury, octobre 2016.
4. SIONNIÈRE, David, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, président-rapporteur, mai 2016 – septembre 2016.
5. CHRISTOFORO, Larissa, Faculté des arts et des sciences – Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, président-rapporteur, août 2016 – décembre 2016.

6. DESLAURIERS, Patrick, Faculté de communication, Doctorat en communication, UQÀM, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, président, juin-octobre 2016.
7. Faculté des arts et des sciences - Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Forum doctoral, 3^e cycle, membre du jury, 8 avril 2016.
8. GODIN, Danny, Faculté d'aménagement – École de design industriel, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, co-directeur, février-avril 2016.
9. MELANÇON, Benoît, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, président-rapporteur, 1^{er} septembre – 24 septembre 2015.
10. RABOUH, Sophie, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, membre du jury, 9 juillet – 25 août 2015.
11. DOR, Simon, Faculté des arts et des sciences – Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Examen de synthèse doctoral, 3^e cycle, président-rapporteur, 10 décembre 2013 – 7 janvier 2014.
12. Faculté des arts et des sciences - Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Forum doctoral, 3^e cycle, membre du jury, 21 décembre 2011.

4. Méthodes et formules pédagogiques

A) Matériel didactique

B) Initiatives pédagogiques

Organisation d'une journée de présentation des concepts de jeux développés par les étudiants des deux sections du cours JEU1006 (2013-2015)

C) Notes de cours, cahiers d'exercices, recueils de textes, autres

1. Recueil de textes pour le cours CIN1105 – Cinéma d'animation et images composites.
2. Recueil de textes pour le cours ART6001 – Recherche et création : approches.
3. Recueil de textes pour le cours JEU1006 – Scénarisation et nouvelles plateformes
4. Recueil de textes pour le cours CIN3104 – Histoire et théorie du scénario.

RECHERCHE

1. Projets de recherche

1.1 Projets de recherche subventionnés

- 1 « Interfaces subjectives ». FRQSC, du 1^{er} mai 2016 au 30 avril 2019. Programme d'appui à la recherche-crédation, volet Équipe, chercheur principal : Jonathan Lessard (U. Concordia) ; co-chercheurs : Dominic Arsenault (UdeM), Élise Trinh (professionnelle), Clark Verbrugge (U. McGill). Implication : 20%.
- 2 « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres ». CRSH, du 1^{er} mai 2013 au 30 avril 2016. Subvention de groupe – programme *Savoir*, chercheur principal : Bernard Perron ; co-chercheurs : Dominic Arsenault et Carl Therrien. Implication : 15%.
- 3 « Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo : une étude historique de la transition 2D-3D dans les années 1990 ». FRQSC, du 1^{er} mai 2012 au 30 avril 2015. Subvention individuelle – programme *Établissement de nouveaux professeurs-chercheurs*. Implication : 100%.

1.2 Subventions de voyage

- 1 Subvention de voyage pour conférences, expertise-conseil et séminaires à l'Université Fédérale de Goiás et à l'Université Nationale de Brasilia (Brésil), Direction des Affaires Internationales, Université de Montréal. 16-25 octobre 2016.
- 2 Subvention de voyage pour participation au colloque international « The Philosophy of Computer Games » (Madrid, Espagne), Bureau Recherche Développement Valorisation, Université de Montréal. 29-31 janvier 2012.

1.3 Projets de recherche non subventionnés

- 1 « Usages publics et didactiques d'un jeu vidéo historique : étude d'*Assassin's Creed*. ». CRSH, du 1^{er} mai 2016 au 30 septembre 2017. Subvention de groupe – programme *développement Savoir*, chercheur principal : Vincent Boutonnet (UQO); co-chercheurs : Dominic Arsenault (UdeM), Marc-André Éthier (UdeM), François Furstenberg (Johns Hopkins University), David Lefrançois (UQO), Laurent Turcot (UQTR). Implication : 10%.
- 2 « GRAFEV : Groupe de Recherche sur l'Analyse des Formes et Expériences Vidéoludiques ». FRQSC, Programme *Soutien aux équipes de recherche*, volet *équipe en émergence*, concours 2013-2014. Chercheur principal : Bernard Perron (UdeM), co-chercheurs : Dominic Arsenault (UdeM), Carl Therrien (UdeM), Louis-Martin Guay (UdeM), Jonathan Lessard (U. Concordia), Maude Bonenfant (UQAM).

2. Publications

2.1 Livres

- 1 ARSENAULT, Dominic (sous presse, à paraître en juillet 2017). *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*. MIT Press, Cambridge (MA).

2.2 Responsabilités éditoriales – revues scientifiques

- 1 VOLLANS, Ed, Stephanie Janes, Carl Therrien et Dominic Arsenault (dirs.) (2017). *Kinephanos* (no. à paraître) : “It’s [not just] in the game”: the promotional context of video games / le contexte promotionnel des jeux vidéo. En préparation (fin de l’appel à communications : 30 juin 2016).
- 2 LAURIN, Hélène et Dominic Arsenault. *Kinephanos*, 2 (2011) : *La légitimation culturelle*. En ligne : www.kinephanos.ca.

2.3 Chapitres de livres

- 1 ARSENAULT, Dominic et Louis-Martin Guay (2015). « Canada ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *Video Games Around the World*. Boston (MA): The MIT Press, p.105-118. Version pré-publication dans le dépôt institutionnel Papyrus : <http://hdl.handle.net/1866/13064>
- 2 ARSENAULT, Dominic (à paraître). « Pourquoi l’image vidéoludique n’est pas (que) cinématographique : Les racines plurielles des technologies graphiques dans l’historiographie du jeu vidéo ». Dans : N. Dulac et M. Lefebvre (dirs.), *Du média au postmédia : continuités, ruptures*. Éditions L’âge d’homme, Lausanne.
- 3 ARSENAULT, Dominic (2014). « Action ». Dans : M. J.P. Wolf et B. Perron, (dirs.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge : New York et Londres, p.223-231.
- 4 ARSENAULT, Dominic (2014). « Narratology ». Dans : M. J.P. Wolf et B. Perron, (dirs.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge : New York et Londres, p.475-483.
- 5 ARSENAULT, Dominic (2013). « Qui est ‘je’? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l’actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans: R. Bourassa et L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec, Presses de l’Université du Québec, p.249-272. Version pré-publication dans le dépôt institutionnel Papyrus : <http://hdl.handle.net/1866/13180>
- 6 ARSENAULT, Dominic (2012). « Nintendo Entertainment System ». Dans: M. J.P. Wolf (dir.), *The Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, vol. 2, ABC-Clio/Greenwood Press, Santa Barbara, p.449-456.
- 7 ARSENAULT, Dominic (2012). « Super Nintendo Entertainment System ». Dans: M. J.P. Wolf (dir.), *The Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, vol. 2, ABC-Clio/Greenwood Press, Santa Barbara, p.634-636.

2.4 Articles de revues scientifiques et professionnelles avec comité de lecture

- 1 BONENFANT, Maude et Dominic Arsenault (2016). « Dire, faire et être par les jeux vidéo : L’éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle. ». *Implications philosophiques*, numéro « Les jeux vidéo: terrain philosophique? », juillet-août. <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>
- 2 ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle (2015). « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games ».

- Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol.9, no.14, p.88-123. En ligne: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/155/190>
- 3 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2015). « De-Framing Video Games from the Light of Cinema ». *G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies*, no. 4: Re-Framing Video Games in the Light of Cinema. Publié en ligne: http://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing/
 - 4 ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle et Sacha Lebel (2013), « Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: a case study of the shift from 2D to 3D graphics in the 1990s ». Dans : *G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies*, no.2 – Technology Evolution and Perspective Innovation. Università di Cagliari, publié en ligne : bit.ly/10j9aG2
 - 5 ARSENAULT, Dominic et Pierre-Marc Côté, « Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes ». Dans : *G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies*, no.2 – Technology Evolution and Perspective Innovation. Università di Cagliari, publié en ligne : bit.ly/10j9aG6
 - 6 ARSENAULT, Dominic et Vincent Mauger, « Au-delà de ‘l’envie cinématographique’ : le complexe transmédiatique d’*Assassin’s Creed* ». Dans : *Nouvelles vues : revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, no.13, Québec, hiver-printemps 2012. Publié en ligne : bit.ly/NTgu8R.

2.5 Articles sans comité de lecture, critiques et comptes rendus

1. ARSENAULT, Dominic (2015). « *Shovel Knight Redug* : The Retro Game as Hypertext and Uchronia ». Billet pour *First-Person Scholar*, 16 novembre 2015. En ligne : <http://www.firstpersonscholar.com/shovel-knight-redug/>.
2. ARSENAULT, Dominic et Audrey Larochelle (2014). « Game Studies : From Colonization to Columbian Exchange ». Billet sur invitation pour *First-Person Scholar*, 18 juin 2014. En ligne: <http://www.firstpersonscholar.com/game-studies/>.
3. ARSENAULT, Dominic (2013). « Post-narratology: A case for object-oriented narrative game studies ». Billet sur invitation pour *MediaCommons*, 22 novembre 2013. En ligne: <http://mediacommons.futureofthebook.org/question/what-are-intersections-digital-media-and-narrative-studies/response/post-narratology-case-o>
4. ARSENAULT, Dominic (29 juillet 2014). « Fantasia – Angry Video Game Nerd : The Movie International Premiere : A No-Spoilers Review ». Critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*. En ligne : <http://www.kinephanos.ca/2014/fantasia-angry-video-game-nerd-the-movie-international-premiere-a-no-spoilers-review/>.
5. ARSENAULT, Dominic (29 juillet 2014). « Fantasia – Première internationale de Angry Video Game Nerd : The Movie – Une critique sans spoilers ». Critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*. En ligne : <http://www.kinephanos.ca/2014/fantasia-premiere-internationale-de-angry-video-game-nerd-the-movie-une-critique-sans-spoilers/>.
6. PICARD, Martin et Dominic Arsenault (21 août 2013). « Exposition “Une histoire de jeux vidéo” au Musée de la Civilisation à Québec ». Compte-rendu critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*. En ligne: <http://www.kinephanos.ca/2013/exposition-une-histoire-de-jeux-au-musee-de-la-civilisation-a-quebec/>.
7. ARSENAULT, Dominic (28 juillet 2013). « Eros & Cie. - Critique Fantasia ». Critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*, 28 juillet 2013. En ligne: <http://www.kinephanos.ca/2013/eros-et-cie-critique-fantasia/>.

2.6 Actes de congrès, rapports de recherche et autres

1. DAGENAI, Olivier, Jean-François Malouin et Dominic Arsenault (2017). « Le jeu vidéo comme vecteur de développement économique et de rayonnement culturel pour le Québec ». Mémoire soumis par la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* au Ministère de l'Économie, de la Science et de l'Innovation du Québec dans le cadre du processus de cocréation de la Stratégie numérique du Québec.
2. MALOUIN, Jean-François, Dominic Arsenault, Olivier Dagenais et Mathieu Noury (2016). « Le rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo ». Mémoire soumis par la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* au Ministère de la Culture et des Communications du Québec dans le cadre du renouvellement de la politique culturelle québécoise.
3. LESSARD, Jonathan et Dominic Arsenault (2016). « The Character as Subjective Interface ». *Proceedings of the Ninth International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS)*, University of Southern California, Los Angeles (États-Unis).
4. MAHEUX, Frédérick et Andréane Morin-Simard (avec la collaboration de Dominic Arsenault et Bernard Perron) (2014). Supervision du rapport de recherche « Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la culture et de la société ». *Variations : Objets et savoirs*, no.1, Les musées de la civilisation, Québec. En ligne : http://www.podcastmcq.org/fr/documents/publications/variations_jeuxvideo.pdf. Copie dans le dépôt institutionnel Papyrus : <http://hdl.handle.net/1866/13366>
5. ARSENAULT, Dominic et Audrey Laroche (2013). « From Euclidean space to Albertian gaze: The visual traditions of representation in video games ». Actes du colloque Art History of Games, à l'intérieur du colloque international 2013 de la *Digital Games Research Association (DiGRA)*. En ligne : <http://www.digra.org/digital-library/publications/from-euclidean-space-to-albertian-gaze-traditions-of-visual-representation-in-games-beyond-the-surface/>.
6. ARSENAULT, Dominic et Maude Bonenfant (2012). « Poiesis and Imagination in the Aesthetic Experience: The Moment of Grace in Computer Game Play ». Colloque international *The Philosophy of Computer Games 2012*. En ligne : <http://www.scribd.com/doc/86566804/Poiesis-and-Imagination-in-the-Aesthetic-Experience-The-Moment-of-Grace-in-Computer-Game-Play>.
7. ARSENAULT, Dominic et Louis-Martin Guay (2012). « Thumb-Bangers: Exploring the Cultural Bond between Video Games and Heavy Metal. » *Heavy Metal Generations* (Andy R. Brown et Kevin Fellezs, dirs.), Inter-Disciplinary Press, Oxford (R.-U.), p.105-115. Version pré-publication dans le dépôt institutionnel Papyrus : <http://hdl.handle.net/1866/13080>

3. Production d'œuvres d'expression originales

3.1 Arts visuels

1. ARSENAULT, Dominic. « HAR fait le penseur de Rodin ». Photographie publiée dans *Le Printemps québécois. Une anthologie* (Maude Bonenfant, Anthony Glinoyer et Martine-Emmanuelle Lapointe, dirs.), Éditions Écosociété, 2013, p.139.

3.2 Musique

3.2.1. Prestations

1. HANDFIELD, Mathieu (2 mars 2013). « Le Top Ten des mésestantes sur le terme Top Ten ». Performance-lecture de sketches d'humour. Événement « Top 10 » du Théâtre de La Licorne, dans le cadre de la Nuit Blanche de Montréal. Prestation en tant que guitariste soliste *heavy metal*.
2. ARSENAULT, Dominic (avec la participation de Louis-Martin Guay) (15 mars 2013). « RocKonférence sur la création et les hybridations historiques, esthétiques et culturelles entre *heavy metal* et jeu vidéo ». Conférence et prestation musicale présentée dans le cadre des ateliers du laboratoire de recherche-crédation *La création sonore* (dir. Serge Cardinal) et l'OICRM (Observatoire Interdisciplinaire de Création et de Recherche en Musique). Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal. Montage audio-vidéo et performance musicale (guitare et voix); compositions originales (10 minutes) et montages hybrides de musique vidéoludique et *heavy metal* (15 minutes).

3.2.2. Enregistrements

1. Multi-Memory Controller. Démarche musicale exploratoire en cours, en vue d'un projet de recherche-crédation sur l'hybridation entre *heavy metal* et jeu vidéo (musique *chiptune*). Diffusion de pièces musicales à partir d'un réseau de partage central à la scène *chiptune* (<https://soundcloud.com/themmcproject/>).
Rôle : auteur/compositeur/interprète (guitare et voix), instruments virtuels et production audio pour les compositions originales; arrangements de guitare et interprétation pour les collaborations.

Compositions originales

1. « The Ghost of My Father (Ninja Gaiden) ». Pièce originale. Composition, paroles, interprétation et traitement sonore. Publiée le 29 août 2014.
2. « The Age of Classics ». Pièce originale. Composition, interprétation et traitement sonore. Collaborateur : *bananablob*, Montréal (arrangements supplémentaires). Publiée le 3 juillet 2013.
3. « F-Zero Racing ». Pièce originale. Composition, paroles, interprétation et traitement sonore. Publiée le 15 janvier 2013.

Collaborations

1. « Hovering With a Hangover and a Headache ». Reprise (« Hovering With a Hangover », pièce de *TDK* parue sur la compilation internationale *Chiptunes = WIN, vol.2*, 2013). Arrangements de guitare, interprétation et enregistrement. Collaborateur, compositeur et mixeur : *TDK* (Harbury, Royaume-Uni). Publiée le 15 septembre 2014.

2. « Raging Streets of Fury ». Reprise (« Raging Streets », pièce de *Zigauche*, 2014). Arrangements de guitare, interprétation, enregistrement et mixage. Collaborateur et compositeur : *Zigauche* (Taunton, Royaume-Uni). Publiée le 24 août 2014.
3. « Doom E1M1 Hangar – Reloaded ». Reprise (« E1M1 Remastered » pièce de *Jredd*, elle-même reprise de « E1M1 – Hangar », trame sonore originale du jeu vidéo *Doom*, id Software 1993). Arrangements de guitare, interprétation, enregistrement et mixage. Collaborateurs : *Circuit Bird* (Kingston-Upon-Hull, Royaume-Uni); *Jredd* (McMinville, États-Unis); *Groovemaster 303* (Scunthorpe, Royaume-Uni). Publiée le 10 août 2014.

Pastiches et remixes

1. « Maître des pantins ». Pastiche vocal de « Master of Puppets », pièce de *Metallica*, parue sur le disque *Master of Puppets*, Elektra Records, 1986. Traduction des paroles, interprétation et production audio à partir d'un enregistrement instrumental. Publiée le 26 novembre 2016.

CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE L'INSTITUTION

1. Activités au sein d'organismes ou d'entités de l'institution

A) Département, faculté ou centre de recherche

1. Président du comité de réflexion sur la pratique des arts au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (depuis décembre 2016).
2. Responsable du D.E.S.S. en arts, création et technologies, depuis juin 2016.
3. Membre du Comité de révision du programme de baccalauréat bidisciplinaire en écriture de scénario et création littéraire (octobre 2015-février 2016).
4. Président du Comité départemental sur la charge professorale, avril 2015-octobre 2015.
5. Président du Comité départemental sur la répartition de la charge professorale. (CODERCP) (Septembre 2014-en cours).
6. Membre du Comité départemental sur la charge d'encadrement, dans le cadre du projet-pilote résultant de la lettre d'entente no.10 signée entre le SGPUM et l'Université (octobre 2013-mars 2014).
7. Membre du Comité de programme du D.É.S.S. en Arts, création et technologies (février 2013-novembre 2015), Faculté des arts et des sciences.
8. Membre du Comité de la section *Cinéma et jeu vidéo* pour la création d'une maîtrise en recherche-crédation (depuis janvier 2013).
9. Membre du Comité départemental pour l'élaboration du plan stratégique 2013-2017 (décembre 2012-mars 2013).
10. Responsable du kiosque lors des Journées Portes ouvertes (automne 2011 et 2012, février 2012 et 2013, février 2016)
11. Élaboration de la Trousse électronique et matérielle des portes ouvertes du secteur d'études cinématographiques du Département, conception de matériaux promotionnels pour l'organisation du kiosque, décembre 2011-février 2012.
12. Membre du Comité Nominatif du secteur d'études cinématographiques, élaboration d'un document de réflexion sur la possibilité de renommer le secteur d'études cinématographiques du Département, (décembre 2011-mars 2012).
13. Membre du Comité local de soutien à l'enseignement (CLOSE) à titre de délégué syndical. Élaboration de la politique de soutien à l'enseignement, novembre-décembre 2011.

B) Université

1. Membre élu à l'Assemblée Universitaire en tant que représentant du corps professoral, Faculté des Arts et des Sciences (depuis Septembre 2015).
2. Présentation de la section Cinéma et jeu vidéo et de nos programmes d'études aux conseillers en orientation de la province, Journée d'information CO-CISEP, 12 décembre 2012.

2. Responsabilités administratives

3. Activités au sein d'organismes de préparation, de négociation et d'administration de la convention collective

1. Membre du Groupe de travail du SGPUM sur la tâche professorale (décembre 2013-mars 2014).
2. Libération syndicale pour le SGPUM (dégrèvement d'un cours) dans le cadre du renouvellement de la convention collective, session d'automne 2014.
3. Délégué syndical du SGPUM pour le Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (depuis octobre 2011).

CONTRIBUTION AU RAYONNEMENT UNIVERSITAIRE

1. Colloques, congrès, événements scientifiques ou professionnels, conférences

1.1 Communications dans des colloques avec arbitrage

1. ARSENAULT, Dominic (2016). « Time is of the Essence : Time and Narrative in Video Games and Cinema ». Conférencier invité, Forum national des chercheurs en Sequential Art III, Goiânia (Brésil), 21 octobre 2016.
2. ARSENAULT, Dominic (2016). « Old But New: When Game Design and Innovation Turn Video Game History into Uchronia ». Présentation au Symposium Annuel Histoire du Jeu (SAHJ) 2016, Montréal, 30 juin 2016.
3. ARSENAULT, Dominic (2015). “Behind the American Video Game ReNESSance: When Platform Studies Meet the N.intendo E.conomic S.ystem”. Présentation au colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Université d’Ottawa (Ontario), 3-5 juin 2015.
4. ARSENAULT, Dominic (2015). “Sexed Up and Good to Go: Contradictions in the Figure of the Dominatrix in Mainstream Video Games”. Présentation au colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Université d’Ottawa (Ontario), 3-5 juin 2015.
5. ARSENAULT, Dominic (2015). « Reconciling the language/image analogy with the real-time flow of the cinema experience: Towards a theory of film narration as composite enunciation ». Présentation au colloque national de la Film Studies Association of Canada au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Université d’Ottawa (Ontario), 2-4 juin 2015.
6. MORIN-SIMARD, Andréane et Dominic Arsenault. « From Attunement to Interference: A Typology of Musical Intertextuality in Video Games. ». Colloque international North American Conference on Video Game Music, Texas Christian University, Fort Worth (Texas), 17-18 janvier 2015.
7. ARSENAULT, Dominic. « Heavy metal et jeux vidéo: le parcours de la génération Nintendo ». Colloque international Heavy Metal et Sciences Sociales : Un état des lieux de la recherche en France et dans le monde francophone », Université d’Angers (France), 18-19 décembre 2014.
8. PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Hugo Montembeault-Paquette, Andréane Morin-Simard et Guillaume Roux-Girard. Panel « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory : A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres », colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Brock University (Ontario), 28-29 mai 2014.
9. ARSENAULT, Dominic. « Playing With Power: A semio-pragmatic approach for theorizing a “power effect” linking power metal with video games ». Panel « Metal Invaders: Par-delà les frontières de la musique métal », colloque international de l’IASPM-Canada (International Association for the Study of Popular Music), Université Laval (Québec), 23-25 mai 2014.
10. ARSENAULT, Dominic. « Du virtuel à l’hyper-virtuel : Les richesses de l’interactivité textuelle dans le jeu vidéo ». Colloque « Littérature et résonances médiatiques : partages, transferts et appropriations » au sein de l’ACFAS, Concordia University, 13 mai 2014

11. ARSENAULT, Dominic et Audrey Larochelle. « From Euclidean space to Albertian gaze: The visual traditions of representation in video games », colloque international DiGRA 2013, axe “Art History of Games”, Atlanta, GA (États-Unis), 26-29 août 2013.
12. ARSENAULT, Dominic et Gabriel Beaulieu. « Scoring the Castlevania Series: *Harmony of Despair* as an All-Star Ensemble Play », colloque international DiGRA 2013, axe “Well-Played”, 26-29 août 2013, Atlanta, GA (États-Unis), 26-29 août 2013.
13. ARSENAULT, Dominic et Pierre-Marc Côté. « Beyond Pixels and Polygons : The Visible Edge of Technological Innovation », colloque national annuel de la Canadian Game Studies Association 2013, Victoria (Colombie-Britannique), 4 juin 2013.
14. ARSENAULT, Dominic. « Rise Against Cinema! On the Importance of Assessing the Multiple Roots of Video Game Graphics ». Panel « The Moving Image Beyond Film : Promises and Pitfalls in the Film/Games Connection ». Colloque annuel 2012 de la Canadian Game Studies Association (CGSA). University of Waterloo, Kitchener (Ontario), 30 mai 2012.
15. GUAY, Louis-Martin et Dominic Arsenault. « Thumb-Bangers: Exploring the Cultural Bond Between Video Games and Heavy Metal », colloque international *Heavy Fundametals* : Music, Metal & Politics 4th Global Conference : « Heavy Metal Generations », 9-11 mai 2012, Prague (République tchèque).
16. ARSENAULT, Dominic et Maude Bonenfant. « *Poiesis* and Imagination in the Aesthetic Experience : The Moment of Grace in Computer Game Play », colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Madrid (Espagne), 31 janvier 2012.
17. ARSENAULT, Dominic. « L’immersion virtuelle et les conspirations pandiégétiques: la fictionnalisation des frontières ludiques dans *Metroid Prime* », colloque international *Fictions, immersions et interactions*. Montréal, 7 novembre 2011.
18. ARSENAULT, Dominic. « Pourquoi l’image vidéoludique n’est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l’historiographie du jeu vidéo », colloque international *Impact des innovations technologiques sur la théorie et l’historiographie du cinéma*, Montréal, 2 novembre 2011.
19. ARSENAULT, Dominic. « ‘Don’t Think, but Look!’: Game Studies and Genre (Non-) Theory », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, University of New Brunswick, Fredericton, 30-31 mai 2011.

1.2 Conférences publiques et séminaires sur invitation

1. ARSENAULT, Dominic et Pierre-Marc Côté. « Technologies graphiques et images composites dans le jeu vidéo: Vers un vocabulaire descriptif et analytique de l’image vidéoludique », ateliers sur les jeux vidéo du CITÉ (Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes), Carrefour des arts et des sciences de l’Université de Montréal, 20 mars 2014.
2. Participant dans une causerie « Les productions de l’espace : cinéma, jeu vidéo, photographie » (organisation : Richard Bégin, Université de Montréal), Cinémathèque Québécoise (Montréal), 14 mars 2014.
3. ARSENAULT, Dominic. « Enjeux de la narration dans le jeu vidéo (et vice-versa) : Repenser le récit au prisme du jeu et de la simulation », conférence publique dans le cadre du cycle de conférences en résonances médiatiques, Université Concordia, Montréal, 25 février 2014.

4. Participant dans un débat-conférence « Nouveaux défis dans le monde du jeu vidéo », série « Enjeux actuels », Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal, 20 novembre 2014.
5. ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle et Sacha Lebel. « Developing a descriptive model for the visual representation of space in video games », journées d'étude *eSpaces de l'archimage : de l'optique au numérique*, Université de Montréal, 20 juin 2013.
6. ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle et Sacha Lebel. « Entre image, espace et action : Les problématiques du jeu vidéo comme art de l'espace », journées d'étude *eSpaces de l'archimage : de l'optique au numérique*, Université de Montréal, 19 juin 2013.
7. ARSENAULT, Dominic. « The Context behind the Creed: A History and Overview of the Video Game Industry and Video Game Studies in Montreal », séminaire dans le programme *Study Abroad* Université de Montréal/Northern Illinois University: *Discovering Montreal*. Séminaire donné annuellement : 31 mai 2013, 26 mai 2014, 25 mai 2015.
8. ARSENAULT, Dominic (avec la participation de Louis-Martin Guay). « RocConférence sur la création et les hybridations historiques, esthétiques et culturelles entre *heavy metal* et jeu vidéo ». Conférence et prestation musicale, ateliers du laboratoire de recherche-crédation *La création sonore* (dir. Serge Cardinal) et l'OICRM (Observatoire Interdisciplinaire de Création et de Recherche en Musique). Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal, 15 mars 2013.
9. ARSENAULT, Dominic. « Qui est-je? Autour du personnage, du joueur, de l'action et de la fiction dans le jeu vidéo », séminaire du groupe de recherche *Homo Ludens* (Maude Bonenfant, directrice), UQÀM, 8 février 2013.
10. ARSENAULT, Dominic. « La scénarisation à l'ère des fictions transmédias : Écritures et cultures 2.0 », conférence publique, Université de Montréal, 25 mars 2011.

1.3 Interventions dans des cours

- 1 Séance de cours « Structure et expérience de l'interactivité dans le jeu vidéo », cours *Esthétiques de la communication*, Université de Montréal, 21 novembre 2016.
- 2 Séance de cours « Video Games, The 10th Art », Université Fédérale de Goiás (Brésil), 18 octobre 2016.
- 3 Conférence « De la *chip music* au *chip metal*. Croisements, explorations et hybridations entre musique de jeux vidéo rétro et musique métal. », cours *Recherche et création : approches*, 20 septembre 2016.
- 4 Séance de cours « Agir/réagir: comprendre et développer l'interactivité », cours *Recherche et création : Approches*, Université de Montréal, 4 novembre 2014.
- 5 Séance de cours « La scénarisation de jeux vidéo : une introduction », cours *Écritures scénaristiques : Genres et médias*, Université de Montréal, 21 février 2014.
- 6 Séance de cours « L'étude du jeu vidéo, de la narratologie à la ludologie », cours *Recherche et création : Approches*, Université de Montréal, 4 novembre 2013.
- 7 Séance de cours « Désastre en sol miné. Variations sur un thème vidéoludique », cours *Cinéma et culture numérique*, Université de Montréal, 18 mars 2013.

- 8 Séance de cours « Living the Cyberpunk: A Game Design Analysis of *NetRunner* and *Shadowrun* », cours *Game Design Studio II*, Université Concordia, Department of Computation Arts, 7 mars 2014.
- 9 Séance de cours « La scénarisation vidéoludique », cours *Écritures scénaristiques : genres et médias*, Université de Montréal, 1^{er} février 2013.
- 10 Conférences « Problèmes méthodologiques dans l'analyse de jeux vidéo », cours *Culture et documentation du cinéma*, Université de Montréal, les 2 novembre et 13 décembre 2012 (deux sections).
- 11 Séance de cours « Video Games, Literature and Genre Theory », cours *Videogames and/as Literature*, Concordia University, 10 octobre 2012.
- 12 Conférence « *Chiptunes* et narration transmédiatique », cours *Recherche et création : méthodologies*, Université de Montréal, 21 février 2012.
- 13 Séance de cours « La scénarisation vidéoludique », cours *Écritures scénaristiques: Genres et médias*, Université de Montréal, 17 février 2012.
- 14 Conférence « Apocalypse Now and Then : Violence, désastre et ruines vidéoludiques », cours *Cinéma et culture numérique*, Université de Montréal, 13 février 2012.
- 15 Conférence « Le phénomène de l'immersion, entre spatialité et *flow* », cours *Recherche et création : méthodologies*, Université de Montréal, 7 février 2012.
- 16 Séance de cours « La SF en jeux : portrait d'un imaginaire technoculturel », cours *Roman policier*, Université du Québec À Montréal, 7 juin 2011.

1.4 Conférences de vulgarisation et transfert de connaissances

1. Participant, débat-conférence « Les innovations technologiques de l'image numérique et ses impacts sur les arts visuels », série *Enjeux actuels*, Observatoire du Cinéma au Québec (OCQ), Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal, 30 octobre 2014.
2. Paneliste, « Le jeu d'aventure : un jeu d'appellation et d'origine incontrôlée ? », *Rencontres du Reliquaire*, 15 avril 2014, Pub L'Île Noire.
3. Conférence « Entre match des étoiles et symphonie des genres: *Harmony of Despair* et les logiques de la série *Castlevania* » (avec Gabriel Beaulieu), *le Warpzone 6*, 14 septembre 2013, Musée de la civilisation à Québec.
4. Conférence « Le futur antérieur : Quelques essais ratés (et hilarants) de futurologie dans l'histoire du jeu vidéo », *Rencontre du Reliquaire* « Au-delà de la fin : le futur! », 8 mai 2013, L'Amère à boire, Montréal.
5. Conférence « Devenir Dr. Mario : L'étude et la recherche universitaire sur le jeu vidéo, du baccalauréat au doctorat », *Geekfest 2013, Festival geek de Montréal*, 13 avril 2013, Montréal.
6. Conférence « Équipe INTEGRAE : Régimes graphiques et mise-en-image » (avec Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle), *Rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal*, 10 avril 2013, Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal.
7. Conférence « Les études du jeu vidéo à l'Université de Montréal » (avec Bernard Perron et Carl Therrien), présentation offerte aux bibliothécaires de la Bibliothèque des Lettres et Sciences Humaines, 11 décembre 2012.
8. Conférence « Thumb-bangers : une exploration du lien naturel entre le jeu vidéo et la musique métal » (avec Louis-Martin Guay), *Rencontres du Reliquaire*, 14 mars 2012, Montréal.

9. Conférence « La recherche en jeu vidéo : mode d'emploi », *Rencontres du Reliquaire*, 15 février 2012, Montréal.
10. Conférence « *Lord of the Rings : The Third Age*: Comment briser un univers de 50 ans en 5 moments / 5 minutes », *Rencontres du Reliquaire*, 31 août 2011, Montréal.
11. Conférence « Nintendo : quelque part entre NEStalgie et reNESSance », *Rencontres du Reliquaire*, 21 juin 2011, Montréal.
12. Participant, causerie « Mais qui écrit ces scénarios? Narration et interactivité dans les jeux vidéo et les logiciels ludo-éducatifs », *la Francofête*, Université de Montréal, 25 mars 2011, Montréal.

1.5 Organisation d'événements

1. Membre du comité organisateur de l'édition 2017 du Symposium annuel Histoire des jeux : colloque international « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », 28-30 juin, Montréal.
2. Parrainage académique pour la tenue de l'événement *Game Jam 2016* de l'ADVUM (Association de Développement Vidéoludique de l'Université de Montréal), tenu au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques du 22 au 24 janvier 2016.
3. Organisation du colloque national annuel 2014 de la Canadian Game Studies Association. Co-organisateur (avec Kelly Bergstrom, York University, Toronto). Dans le cadre du Congrès des sciences humaines du Canada 2014 : « Borders Without Boundaries », 29-30 mai 2014, Brock (Ontario).
4. Organisation d'un programme de conférences de transfert de connaissances, « Le Warzone 6 », événement annuel dédié à la culture du jeu vidéo, 14 septembre 2013, Musée de la civilisation à Québec.
5. Organisation de deux journées d'étude « eSpaces de l'archimage : de l'optique au numérique », dans le cadre du projet de recherche « Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo », 19-20 juin 2013, Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal.
6. Organisation du colloque national annuel 2013 de la Canadian Game Studies Association. Co-organisateur (avec Jennifer Jenson, York University, Toronto). Dans le cadre du Congrès des sciences humaines du Canada 2013 : « @ la fine pointe », 4-5 juin 2013, Victoria (Colombie-Britannique).
7. Organisation et animation, 4^e Rencontre des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal. « Gamers, otaku et doujin des Galápagos : culture(s) du jeu vidéo au Japon » (invité : Martin Picard). 21 mai 2013, Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal.
8. Organisation d'un panel, « The Moving Image Beyond Film : Promises and Pitfalls in the Film/Games Connection ». Colloque annuel 2012 de la Canadian Game Studies Association (CGSA), 30 mai 2012. University of Waterloo, Kitchener (Ontario).
9. Fondateur et membre du comité organisateur, *Le Reliquaire, ludo-club*. Rencontres de transfert de connaissances entre universitaires, professionnels et étudiants du jeu vidéo. Évaluation des propositions et organisation des présentations : hiver 2010, automne 2011, automne 2012, hiver 2013, hiver 2014.

1.6 Animation, présidence de séance et tables rondes

1. Président de séance, symposium international *Histoire du jeu* (2014) : « Histoire culturelle du jeu vidéo », panel « Le jeu rétro, en pratique 1 », 27 juin 2014.
2. Président de séance, colloque international « History of Games : Working With, Building, and Telling History ». Président de séance, 21-23 juin 2013, Montréal.
3. Président de séance, colloque international *Télé en séries*, panel « Esthétiques sonore et musicale », 22 mai 2014.
4. Président de séance, colloque international *La magie des effets spéciaux : Cinéma, technologie, réception*, 5-10 novembre 2013, Cinémathèque Québécoise, Montréal.
5. Animation, 2^e Rencontre des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal : « DECODE GLOBAL sur le design de jeux socialement engagés ». 21 février 2013, Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal.
6. Animation, « Leçon de cinéma de l'Observatoire du Cinéma au Québec : Martin Girard ». 6 novembre 2012, Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal.
7. Présentation, table ronde « Que nous réserve l'hybridation cinéma-jeu vidéo? » dans le cadre du colloque international *Impact des innovations technologiques sur la théorie et l'historiographie du cinéma*. Montréal, 2 novembre 2011.

1.7 Entrevues et apparitions dans les médias

1. Entrevue « Le jeu *Pokémon Go* et l'espace virtuel », à l'émission *La Sphère* (animateur : Matthieu Dugal), Première Chaîne de Radio-Canada, 10 décembre 2016, 13h-14h. Disponible en ligne : http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2016-2017/chronique.asp?idChronique=424201
2. Article sur une création musicale, « Écoutez 'Maître des pantins' (Eh oui, 'Master of Puppets' en français!) ». *Le journal de Montréal*, rubrique « Le sac de chips », édition du 27 novembre 2016. En ligne : <http://www.journaldemontreal.com/2016/11/28/ecoutez-maitre-des-pantins>
3. Article sur une création musicale, « Metallica: La chanson 'Maître des pantins' sur écoute! ». *MetalUniverse.net*, 27 novembre 2016. En ligne : http://www.metaluniverse.net/nouvelles.php?id_nouvelle=28492
4. Entrevue « Nintendo et le succès des jeux vidéo rétro », à l'émission *La Sphère* (animateur : Matthieu Dugal), Première Chaîne de Radio-Canada, 19 novembre 2016, 13h-14h. Disponible en ligne : http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2016-2017/chronique.asp?idChronique=422397
5. Entrevue sur le succès de la console Nintendo NES Classic, à l'émission *Matins sans frontières* (animateur: Charles Lévesque), *Radio-Canada Windsor*, 23 novembre 2016, 8h20-8h26.
6. Entrevue pour *Quartier libre, le journal indépendant des étudiants de l'Université de Montréal*. Michel Hersir, « Une image à la fois », vol.23 no.6, p.17. Lundi 21 novembre 2016. En ligne : <http://quartierlibre.ca/une-image-a-la-fois/>
7. Entrevue à l'Alternative (animatrice : Émilie Tremblay), radio universitaire de l'UdeM CISM 89,3, sur le futur des jeux vidéo et la narration interactive, 25 juillet 2016.
8. Entrevue sur les relations entre le jeu vidéo et le cinéma, pour l'émission *La sphère* (animateur : Matthieu Dugal), ICI Radio-Canada Première, 4 juin 2016.
9. Entrevues pour le journal indépendant des étudiants de l'Université de Montréal *Quartier Libre*, vol.23, no.15, 6 avril 2016.
Nawal Maftouh, « L'UdeM entre dans le jeu », p.12 ;

- Félix Lacerte-Gauthier, « L'e-sport sous les projecteurs », p.10.
Disponibles en ligne : <http://quartierlibre.ca/wp-content/uploads/2016/04/QLvol23no15-1.pdf>.
10. Entrevue pour le journal indépendant des étudiants de l'Université de Montréal *Quartier Libre*. Catherine Poisson, « Métier culturel : lumière sur le scénariste de jeu vidéo », vol. 23, no.11, 10 février 2016, p.16. Disponible en ligne : <http://quartierlibre.ca/wp-content/uploads/2016/02/QLvol23no11.pdf>.
 11. Participation au tournage de deux pilotes pour une série documentaire *Génération Jeu*, par Trio Orange. Projet présenté pour financement et diffusion à la chaîne Explora. 25 juin 2015 et 12 janvier 2016.
 12. Entrevue pour le journal indépendant des étudiants de l'Université de Montréal *Quartier Libre*,. Timothée Beurdeley, « Le Stop-Motion s'anime à Montréal », vol. no. Disponible en ligne : <http://quartierlibre.ca/le-stop-motion-sanime-a-montreal/>.
 13. Entrevue, Simon Lord, « Le jeu vidéo, un art ? », *Le Soleil*, 8 novembre 2015, p.22.
 14. Entrevue pour le dossier de Simon Lord, « Le dixième art ? », *La Presse Plus*, 8 novembre 2015, section Techno, écran 2. Disponible en ligne : <http://plus.lapresse.ca/screens/fbc85a70-b31f-4ffe-8653-5731011a690f%7CRSRpM11VWofO.html>.
 15. Participant à une émission spéciale sur la musique de jeux vidéo (avec Mathieu Lavoie, UQAM, et Jocelyn Leblanc, Orchestre de musique de jeux vidéo), pour l'émission *La sphère* (animateur : Matthieu Dugal), ICI Radio-Canada Première, 7 mai 2015. Disponible en ligne : http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2014-2015/chronique.asp?idChronique=372070.
 16. Entrevue conjointe avec Pascale Thériault sur le sujet du mouvement GamerGate, pour « Les geeks ont raison », CISM, 21 octobre 2014.
 17. Entrevue et participation pour « On a juste une vie », podcast hebdomadaire sur la culture du jeu vidéo. En ligne : <http://www.onajusteunevie.ca/2014/08/podcast-41-7-aout-2014-invite-special.html>.
 18. Entrevue (8 minutes) pour « Le café-show », première chaîne de Radio-Canada Alberta, sur la place des jeux vidéo en société et à l'université, 1^{er} août 2014, 9h45.
 19. Entrevue pour le journal indépendant des étudiants de l'Université de Montréal *Quartier Libre*. Adil Boukind, « Étudier le virtuel », no.4, vol.21, 16 octobre 2013. Disponible en ligne : <http://quartierlibre.ca/etudier-le-virtuel/>.
 20. Entrevue sur Hiroshi Yamauchi (ex-président de Nintendo), pour l'émission *La sphère* (animateur : Matthieu Dugal), ICI Radio-Canada Première, 5 octobre 2013. http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2013-2014/archives.asp?date=2013-10-05.
 21. Entrevue pour le dossier *Geeks & Web*, journal Voir Montréal., 11 juillet 2013. « Heavy métal et jeux vidéo : Filiation poilue » (par André Péloquin, chef de section Musique). 11 juillet 2013.
 22. Entrevue pour la première chaîne de Radio-Canada sur l'évolution technologique du jeu vidéo, dans le cadre de l'exposition *Une histoire de jeux vidéo* du Musée de la civilisation de Québec. Diffusée dans le magazine scientifique *Les années lumière*, 28 avril 2013.
 23. Entrevue pour le Musée de la civilisation à Québec en préparation de l'exposition « Une histoire de jeux vidéo ». Tournage le 8 mars 2013 et intégration à un montage diffusé au sein de l'exposition (avril 2013-mars 2014).

2. Comités de lecture, jurys de thèses ou de mémoires à l'extérieur de l'Université de Montréal, comités d'agrément, comité de révision des organismes subventionnaires

2.1. Jurys de thèses et mémoires externes

1. TZEMOPOULOS, Antonia, Concordia University-Department of Education, « “Only if you were in my shoes, you’d see it the way I do !”. Reflecting on Professional Identity and Improving Design Practice: An Autoethnographic Phenomenological Study of Disabled Residents in Second Life”, 3e cycle, examinateur externe, 8 décembre 2014. Corrections majeures et deuxième évaluation le 20 juillet 2015.
2. GERMAIN, Gabrielle, Université Laval-Département des littératures, « Adaptation et transcriptions d’*Alice in Wonderland* chez Disney, Svankmajer et Burton », 2^e cycle, évaluateur externe, 27 février 2014.
3. ROBINSON, William, Concordia University-School of Graduate Studies, « The Aesthetics of Play : Creativity and Art in Videogame Performance », 2^e cycle, examinateur externe, 10 septembre 2012.

5.2. Évaluations et expertises scientifiques

A) Publications

1. Article, revue *Loading...*, juillet 2016.
2. Deux articles, ouvrage *Plus de cinéma ! Images animées et effets spéciaux !* (dir : Viva Paci, UQÀM), avril 2016.
3. Note de recherche, revue *Communication*, avril 2016.
4. Article, revue *Sciences du jeu*, mars 2016.
5. Article, revue *CiNéMAS*, décembre 2015.
6. Article, revue *International Journal of Communication*, novembre 2015.
7. Article, revue *Kinephanos*, octobre 2015.
8. Article, revue *Écranosphère*, octobre 2015.
9. Article, revue *Intermédialités*, février 2015.
10. Article, revue *CiNéMAS*, septembre 2014.
11. Proposition de monographie, Canadian Scholars’ Press, juillet et août 2014.
12. Article, revue *Games and Culture*, juin 2014.
13. Article, revue *Games and Culture*, avril 2014.
14. Article, revue *Sciences du jeu*, mars 2014.
15. Article, revue *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, novembre 2013.
16. Article, revue *Games and Culture*, septembre 2013.
17. Manuscrit de monographie, Presses de l’Université de Montréal, août et septembre 2012.

B) Colloques et autres

1. Membre du comité organisateur, Symposium annuel international *Histoire des jeux*, édition 2017, « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques » (Pascale Thériault, Hugo Montembeault, Bernard Perron et Dominic Arsenaault), 28-30 juin 2017, Montréal.
2. Membre du comité scientifique, colloque international *Formes et plateformes de la télé à l’ère du numérique. Récits, publics et technologies* (Marta Boni), 17-18 mars 2017, Montréal.

3. Expertise scientifique pour un projet MITACS, février 2016.
4. Expertise scientifique pour un projet de l'Agence Nationale de la Recherche (ANR), France, mai 2016.
5. 3 propositions pour le colloque international *Foundations of Digital Games*, Mars 2015.
6. Membre du comité de lecture, axe *Well-Played* du colloque international 2013 de la DiGRA (Digital Games Research Association), 26-29 août 2013, Atlanta (GA).
7. Membre du comité de lecture, axe *Art papers* du colloque international 2013 de la SIGGRAPH (Computer Graphics and Interactive Techniques), 21-25 juillet 2013, Anaheim (CA). 26-29 août 2013, Atlanta (GA).
8. Membre du jury pour le colloque 2013 des étudiants aux cycles supérieurs d'études cinématographiques. (In)dépendances de l'image : Philosophie, devenirs et intoxications, 16 mai 2013.
9. Membre du comité de lecture, colloque international *Games and Entertainment Technology (GET) 2012*, IADIS (International Association for Development of the Information Society). 18-20 juillet 2012, Lisbonne (Portugal).
10. Membre du jury, *Research and Experimental Game Festival* (concours de jeux vidéo expérimentaux, intégré au colloque international *Foundations of Digital Games 2012*), 28 mai-1er juin 2012, Raleigh (Etats-Unis).
11. Membre du comité scientifique, publication des actes du 3^e colloque international de l'*Association des Jeunes Chercheurs du Centre de Recherche sur les Médiations (AJCCREM)*, 24-25 mai 2012, Metz (France).

2.2. Affiliations scientifiques

1. Membre du comité d'évaluation, revue internationale *Game Studies*.
2. Membre du Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques de l'Université de Montréal (LUDOV) (depuis la fondation en 2015).
3. Membre du comité scientifique, revue universitaire internationale et interdisciplinaire *Sciences du jeu* (depuis 2014)
4. Membre de la *International Association for the Study of Popular Music – Canada* (depuis 2014)
5. Membre du comité de répondants, carnet universitaire national *First-Person Scholar* (depuis 2013)
6. Membre de la *Film Studies Association of Canada* (depuis 2012)
7. Membre du comité éditorial, revue universitaire *Kinephanos* (depuis 2008)
8. Membre de la *Canadian Game Studies Association* (depuis 2006)
9. Membre du CRIalt – Centre de Recherches Intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques (depuis 2005).
10. Membre de l'association internationale *Digital Games Research Association* (2005, 2013)
11. Vice-président de la *Canadian Game Studies Association* (juin 2013-juin 2014).

3. Services à la collectivité

1. Membre de l'équipe de travail de la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* pour le dépôt d'un mémoire sur la cocréation de la Stratégie numérique du Québec, Ministère de l'Économie, de la Science et de l'Innovation du Québec (février 2017).

2. Expertise-conseil pédagogique pour la création d'un programme de 1^{er} cycle en animation et jeu vidéo, Faculté des arts visuels, Université fédérale de Goiás (Brésil), octobre 2016.
3. Expertise-conseil pour le *pitch* d'un projet de jeu vidéo soumis au Fonds des Médias du Canada, entreprise Intérim, projet *Les Éphémères*, octobre 2016.
4. Membre de l'équipe de travail de la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* pour le dépôt d'un mémoire sur le rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo, Ministère de la Culture et des Communications du Québec (février 2017).
5. Membre de l'équipe de travail pour le dépôt d'un mémoire sur le renouvellement de la politique culturelle du Québec, avec *La Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* (dépôt en juin 2016 en vue des audiences publiques).
6. Traduction en français du document d'appel de propositions pour la compilation musicale internationale du groupe *Chiptunes = WIN vol.4*, avril 2016.
7. Accompagnement au *pitch* pour un projet de jeu vidéo soumis au Fonds des Médias du Canada, entreprise Spearhead Games, projet *Stories*, avril 2015.
8. Rédaction d'une lettre d'appui pour un projet de bande dessinée interactive soumis au CALQ (Conseil des Arts et des Lettres du Québec), Sasha Mercure et Pascale Thériault, projet Redup, septembre 2014.
9. Rédaction d'une lettre d'appui pour un projet de jeu vidéo soumis au Fonds des Médias du Canada, entreprise Illogika, projet *2084*, mars-avril 2014.
10. Conseiller à la scénarisation interactive, web-série interactive *Oui, je le veux!*, Turbulent Media. Phase I : septembre 2012 à février 2013. Phase II : février 2014 à avril 2014 (projet en développement subventionné par le Fonds des Médias du Canada).
11. Conseiller à la production – volet jeux, jeu télévisé *Faites-moi confiance*, TVA Création. Septembre-Novembre 2012 (projet en développement au 30 avril 2013).
12. Conseiller à la scénarisation interactive, projet *Connexions*, Turbulent Média, mars à mai 2012. (projet non-financé, annulé)

4. Titres honorifiques, prix, distinctions

1. Prix Recherche de l'Observatoire du Cinéma au Québec, 22 mai 2013, « pour son apport important au milieu de la recherche en études cinématographiques, en tant que tout premier docteur issu d'un programme de doctorat en études cinématographiques au Canada. »
2. Bourse postdoctorale du CRSH (attribuée mais déclinée suite à la nomination comme professeur à l'UdeM).
3. Présélection parmi les 25 meilleurs chercheurs postdoctoraux au Canada pour le Prix postdoctoral du CRSH 2011 (participation au concours retirée suite à la nomination comme professeur à l'UdeM).