

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 en scénarisation interactive
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: 14 novembre 2014

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	2
ENSEIGNEMENT.....	3
1. Charge de cours.....	3
2. Direction d'étudiants aux études supérieures.....	3
2.1 Thèses.....	3
2.2 Mémoires.....	4
2.3 Travaux dirigés.....	4
3. Participation à des jurys.....	5
3.1 Thèses.....	5
3.2 Mémoires.....	5
3.4 Stages ou autres.....	6
4. Méthodes et formules pédagogiques.....	6
A) Matériel didactique.....	6
B) Initiatives pédagogiques.....	6
C) Notes de cours, cahiers d'exercices, recueils de textes, autres.....	6
RECHERCHE.....	7
1. Projets de recherche.....	7
1.1 Projets de recherche subventionnés.....	7
1.2 Subventions de voyage.....	7
1.3 Projets de recherche non subventionnés.....	7
2. Publications.....	7
2.1 Livres.....	7
2.4 Articles de revues scientifiques et professionnelles avec comité de lecture.....	8
2.5 Articles sans comité de lecture, critiques et comptes rendus.....	9
2.6 Actes de congrès, rapports de recherche et autres.....	10
3. Production d'œuvres d'expression originales.....	11
3.1 Divers 11	
3.2 Musique.....	11
CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE L'INSTITUTION.....	13
1. Activités au sein d'organismes ou d'entités de l'institution.....	13
A) Département, faculté ou centre de recherche.....	13
B) Université.....	13
2. Responsabilités administratives.....	13
3. Activités au sein d'organismes de préparation, de négociation et d'administration de la convention collective.....	13
CONTRIBUTION AU RAYONNEMENT UNIVERSITAIRE.....	14
1. Colloques, congrès, événements scientifiques ou professionnels, conférences.....	14
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.....	20
3. Services à la collectivité.....	22
4. Titres honorifiques, prix, distinctions.....	22

ENSEIGNEMENT

1. Charge de cours

- CIN1105 – **Cinéma d’animation et images composites**, Faculté des arts et des sciences-
Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3
crédits, 125 étudiants. Automne 2013.
- 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.
- JEU1006A – **Scénarisation et nouvelles plateformes**, Département d’histoire de l’art et
d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3 crédits, 22-25 étudiants. Hiver 2012-
2015.
- JEU1006B – **Scénarisation et nouvelles plateformes**, Département d’histoire de l’art et
d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3 crédits, 24 étudiants. Hiver 2013-2014.
- 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.
- CIN2113 – **Cinéma et technologies numériques**, Département d’histoire de l’art et
d’études cinématographiques, 1^{er} cycle, 3 crédits, 55 étudiants. Hiver 2011.

- ART1702 – **Scénarisation et réalisation en jeu vidéo**, UER en création et nouveaux
médias (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue), 1^{er} cycle, 3 crédits, 22
étudiants. Automne 2009-2010.
- ANI23677 – **Histoire et esthétique du jeu vidéo**, École des arts visuels (Université
Laval), 1^{er} cycle, 3 crédits, 20 étudiants. Hiver 2009, hiver 2011.
- ART1704 – **Animation 3D avancée**, UER en création et nouveaux médias (Université du
Québec en Abitibi-Témiscamingue), 1^{er} cycle, 0.6 crédits (charge partielle), 20
étudiants. Automne 2008.
- DEJ-6004 – **Narration et jeux vidéo**, École de design industriel, Faculté de
l’Aménagement, 2^e cycle, 17-20 étudiants. Hiver 2008, Automne 2010.

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 principal (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. 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.
2. 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).

En cours

1. BEAULIEU, Gabriel, « La sérialité dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis automne 2012.
2. BONMATI-MULLINS, Charlotte, « Le temps dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis hiver 2012.
3. COLPRON, Anthony, « La caractérisation narrative et ludique du personnage dans le jeu vidéo *crossover* », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis automne 2014.
4. CÔTÉ, Pierre-Marc, « La notion d'événement dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis automne 2012.
5. FERRAZ, Alex, « L'idéologie dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis automne 2012.
6. PROUVEUR, Odile, « L'émotion et l'identification à l'avatar dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis automne 2013.
7. TASSÉ, Gilles, M.A. études cinématographiques, co-directeur (co-directrice principale : Élène Tremblay), en cours depuis hiver 2013.
8. THÉRIAULT, Pascale, « La production et la réception de personnages féminins forts dans le jeu vidéo », M.A. études cinématographiques (option études du jeu vidéo), directeur, en cours depuis hiver 2014.
9. VAILLANCOURT, Pascal, « La narration dans le jeu de rôle grandeur nature », M.A. littérature comparée, co-directeur (co-directeur principal : Jean-Claude Guédon, Département de littérature comparée), en cours depuis automne 2012.

2.3 Travaux dirigés

1. COUTO, Viviane, cours CIN7001 *Atelier de recherche* (3 crédits), 3^e cycle. Lectures dirigées, production de comptes rendus et d'un article. Hiver 2013.
2. 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.
3. GIRARD, Jean-François, Faculté des arts et des sciences – DESS en arts, création et technologies, « Communication vocale et jeux vidéo », 2e cycle, encadrement, été 2014.

3. Participation à des jurys

3.1 Thèses

1. 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.
2. 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.
3. 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. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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, UQÀM), 10 février 2014
7. 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.
8. LEHMAN, Joël, Faculté des arts et des sciences – -Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, « L'autoréflexion de l'énonciation filmique du film *Punch-Drunk Love* », 2^e cycle, membre du jury, 5 juin 2012.
9. 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. 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.
2. Membre du jury pour le Forum doctoral des étudiants du Ph.D. en études cinématographiques ayant complété leur examen de synthèse, 21 décembre 2011.

4. Méthodes et formules pédagogiques

A) Matériel didactique

Création de cours en ligne pour le certificat à distance en art et science de l’animation, Université Laval :

ANI-2103 – Histoire et esthétique du jeu vidéo. Hiver/été 2011.

ANI-1705 – Introduction au design de jeu et à l’ergonomie d’interface. Hiver/été 2011.

B) Initiatives pédagogiques

Organisation d’une journée de présentation des concepts de jeux développés par les étudiants des deux sections du cours JEU1006 (2013-2014)

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 « 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.
- 2 « Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo : une étude historique de la transition 2D-3D dans les années 1990 ». FQRSC, du 1^{er} mai 2012 au 30 avril 2015. Subvention individuelle – programme *Établissement de nouveaux professeurs-chercheurs*.

1.2 Subventions de voyage

- 1 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 Étude des liens historiques, culturels et esthétiques entre le *heavy metal* et le jeu vidéo. Recherche menée en collaboration avec Louis-Martin Guay (Faculté d'aménagement), en cours depuis février 2012.

2. Publications

2.1 Livres

- 1 ARSENAULT, Dominic (sous contrat). *Playing With Super Power: The Super Nintendo Entertainment System*. MIT Press, Cambridge (MA).
- 2 ARSENAULT, Dominic (2008). *Narration in the Video Game. An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*, VDM Verlag, Saarbrücken.

2.2 Responsabilités éditoriales – revues scientifiques

- 1 LAURIN, Hélène et Dominic Arsenault. *Kinephanos*, 2 (2011) : *La légitimation culturelle*. En ligne : www.kinephanos.ca.
- 2 PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien (2010). *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, 4(6), « Special Issue - Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games ». En ligne: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/TAD/showToc>.

2.3 Chapitres de livres

- 1 ARSENAULT, Dominic et Louis-Martin Guay (à paraître en 2015). « Canada ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *Video Games Around the World*. Boston (MA): The MIT Press.
- 2 ARSENAULT, Dominic (à paraître en 2015). « 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.
 - 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.
 - 8 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2008). « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay ». Dans: B. Perron et M. J. P. Wolf (dirs.), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge: New York et Londres, p. 109-131.
 - 9 ARSENAULT, Dominic (2007). « Company Profile: Nintendo ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press: Westport, p.113-114.
 - 10 ARSENAULT, Dominic (2007). « System Profile: The Nintendo Entertainment System ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press: Westport, p.109-114.
 - 11 ARSENAULT, Dominic (2007). « System Profile: Sony PlayStation ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press: Westport, p.177-182.
 - 12 ARSENAULT, Dominic (2007). « The Video Game as an Object of Controversy ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press: Westport, p. 277-281.

2.4 Articles de revues scientifiques et professionnelles avec comité de lecture

- 1 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (soumis). « 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.
- 2 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/1o19aG2
- 3 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
- 4 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.
 - 5 ARSENAULT, Dominic (2010). « Introduction à la pragmatique des effets génériques : l’horreur dans tous ses états », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, no 6. En ligne: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/TAD/showToc>.
 - 6 ARSENAULT, Dominic (2009). « Video Game Genre, Evolution and Innovation », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, n° 2. En ligne: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65>.
 - 7 PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard et Carl Therrien (2008). « Methodological Questions in *Interactive Film Studies* », *New Review of Film and Television Studies*, sous la direction de Warren Buckland, Vol. 6, No. 3, Routledge, Décembre, p.233-252.
 - 8 ARSENAULT, Dominic (2008). « *Guitar Hero: Not Like Playing Guitar At All?* », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, Simon Fraser University, Vol. 2, No. 2. En ligne: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/32>.
 - 9 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2006). « L’empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l’univers de *Star Wars* », *Décadrages 8-9. Dossier : Le monde de Star Wars*, sous la responsabilité éditoriale d’Alain Boillat, Lausanne, Automne 2006, p. 98-105.

2.5 Articles sans comité de lecture, critiques et comptes rendus

1. 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/>.
2. 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>
3. 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/>.
4. 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/>.
5. 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/>.

6. 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/>.
7. ARSENAULT, Dominic (2010). « De la bande passante à la bande son : le CODE ORGAN », *Magazine électronique du CIAC*, n° 36. En ligne : <http://www.ciac.ca/magazine/fr/oeuvre2.htm>
8. ARSENAULT, Dominic (2008). « Paysages 8-Bit: musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 », *Inter*, n° 98: *espaces sonores*, Québec, Hiver 2008, p. 9-12.
9. ARSENAULT, Dominic (2006). « En eaux troubles : lumière sur l'immersion », *dire. La recherche à votre portée*, Université de Montréal, Montréal, Vol. 16, No. 1, automne 2006, p. 46-49.

2.6 Actes de congrès, rapports de recherche et autres

1. 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.
2. ARSENAULT, Dominic et Audrey Larochelle (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/>.
3. 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>.
4. 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.
5. ARSENAULT, Dominic et Martin Picard (2007). « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », actes du colloque *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières. En ligne: http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=77
6. ARSENAULT, Dominic (2005). « Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite ». *DIGRA 2005 International Conference Proceedings*, Simon Fraser University, Vancouver. En ligne: <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1557>.
7. ARSENAULT, Dominic (2005). « Dark Waters: Spotlight on Immersion », *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, Eurosis-ETI, Ghent, p.50-52.

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 mésententes 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. Une douzaine de prestations avec le groupe *Soulcaged* (anciennement *Dreamcatcher*), entre 2004 et 2009, au Québec (Montréal, Québec, Boucherville, Châteauguay, Jonquière, Rouyn-Noranda), avec diverses formations québécoises de musique métal (*Icwind*, *Sons of Nihil*, *Evanescence Soul*, *Kinslayer*, *Mandrake*, ...) et internationales (*Sonata Arctica*, Finlande). Participation en tant que bassiste et choriste.

3.2.2. Enregistrements

1. Soulcaged (2009). *A Story Yet Untold*. Album numérique (13 pistes, 62 minutes). Participation en tant que bassiste (13 pistes); co-compositeur (4 pistes); paroles (2 pistes). Mixage et mastering : Jonathan Dagenais. Disponible sur l'*iTunes Store*.
2. Dreamcatcher (2005). *Wanderer of the Ocean*. EP/démo, CD (5 pistes, 23 minutes). Participation en tant que bassiste (4 pistes); co-compositeur (2 pistes); paroles (1 piste). Mixage : Michel St-Père, Mastering : Richard Addison. Distribution à l'international par Unicorn Records.
3. 8-Bit Metal (2008). *Re : Discoveries*. Album numérique (14 pistes, 62 minutes). Rôle : auteur-compositeur-interprète (guitare et voix), instruments virtuels et production audio. Distribution indépendante.
4. 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. « Hoovering With a Hangover and a Headache ». Reprise (« Hoovering 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.

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 départemental sur la répartition de la charge professorale. (CODERCP) (Septembre 2014-en cours).
2. 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).
3. Membre du Comité de la section *Cinéma et jeu vidéo* pour la création d'une maîtrise en recherche-création (depuis janvier 2013).
4. Membre du Comité départemental pour l'élaboration du plan stratégique 2013-2017 (décembre 2012-mars 2013).
5. Responsable du kiosque lors des Journées Portes ouvertes (automne 2011 et 2012, février 2012 et 2013)
6. 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.
7. 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).
8. 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 du Comité de programme du D.É.S.S. en Arts, création et technologies (depuis février 2013), Faculté des arts et des sciences.
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. Libération syndicale pour le SGPUM (dégrèvement d'un cours), session d'automne 2014.
2. Membre du Comité de stratégie du SGPUM (mai 2014-en cours)
3. Membre du Groupe de travail du SGPUM sur la tâche professorale (décembre 2013-mars 2014).
4. 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. « 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.
2. 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
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. GUAY, Louis-Martin et Dominic Arsenault. « Thumb-Bangers: Exploring the Cultural Bond Between Video Games and Heavy Metal », colloque international *Heavy Fundametalisms* : Music, Metal & Politics 4th Global Conference : « Heavy Metal Generations », 9-11 mai 2012, Prague (République tchèque).
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. ARSENAULT, Dominic. « The Reliquary : Introducing a Ludo-Club Initiative », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association* et du *Congress of the*

- Humanities and Social Sciences of Canada*, Concordia University, Montréal, 28-29 mai 2010.
13. PERRON, Bernard et Dominic Arsenault. « Pour une approche des effets génériques de l'horreur dans le jeu vidéo », *MAGIS VIII Gorizia International Film Studies Spring School*, Gorizia (Italie), 19-24 mars 2010.
 14. ARSENAULT, Dominic. « Expressivité et présence : quelques stratégies problématiques d'utilisation de la voix pour l'avatar dans le jeu vidéo », colloque international *Personnages virtuels et effets de présence*, Université du Québec À Montréal, 6-7 novembre 2009.
 15. ARSENAULT, Dominic. « Chiptune Aesthetics: Places From the Past », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, Carleton University, Ottawa, 23-24 mai 2009.
 16. PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, Martin Picard et Carl Therrien. « L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? », colloque international *Histoires et archives, arts et littératures hypermédiatiques*, Université du Québec À Montréal, 30 avril-2 mai 2009.
 17. ARSENAULT, Dominic. « Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états », colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur*, Montréal, 23-25 avril 2009.
 18. PERRON, Bernard et Dominic Arsenault. « The Magic Circle(s) of Gameplay », colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Université de Potsdam, Potsdam (Allemagne), 10 mai 2008.
 19. ARSENAULT, Dominic. « La caméra virtuelle comme dispositif immersif dans le jeu vidéo: l'exemple de *Gears of War* », colloque *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76ième congrès de l'ACFAS, Institut National de la Recherche Scientifique (INRS), Québec, 7 mai 2008.
 20. ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », séminaire international *Breaking the Magic Circle*, Game Research Lab, University of Tampere, Tampere (Finlande), 10 avril 2008.
 21. ARSENAULT, Dominic et Martin Picard. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique », colloque *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières, 7-11 mai 2007.
 22. ARSENAULT, Dominic. « Roleplaying the A.I. », dans le cadre de l'atelier « Cooperating with AI » du colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, York University, Toronto, 22 septembre 2006.
 23. ARSENAULT, Dominic. « Dark Waters: Spotlight on Immersion », colloque international *Game On North America 2005*, McGill University (Montréal), 22-23 août 2005.
 24. ARSENAULT, Dominic. « Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », table ronde de mentorat, colloque international *DIGRA 2005*, Simon Fraser University, Vancouver, 16-20 juin 2005.
 25. ARSENAULT, Dominic. « Dynamic Range: measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », colloque international *5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)?*, Universidad de Barcelona, Barcelone (Espagne), 28-29 janvier 2005.

1.2 Conférences publiques et séminaires sur invitation

1. 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*, 26 mai 2014.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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*, 31 mai 2013.
9. 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.
10. 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.
11. ARSENAULT, Dominic. « La scénarisation à l'ère des fictions transmédias : Écritures et cultures 2.0 », conférence publique, Université de Montréal, 25 mars 2011.
12. ARSENAULT, Dominic. « An Introduction to Video Game Genres and their History », séminaire interne pour le groupe de recherche Technoculture, Art and Games (TAG), Concordia University, Montréal, 4 décembre 2009.

13. ARSENAULT, Dominic. « Genre and Game Genre », séminaire interne pour le groupe de recherche Technoculture, Art and Games (TAG), Concordia University, Montréal, 12 mai 2009.
14. ARSENAULT, Dominic et Martin Picard. « La scénarisation de jeux vidéo », séminaire pour un groupe d'étudiants de l'Université Internationale du Multimédia, campus de Rouyn-Noranda de l'UQAT, 21 novembre 2007.
15. ARSENAULT, Dominic. « Simulation et réalisme d'une guitare sans cordes », journée d'étude *Guitar Hero: Playing at Playing Guitar*, groupes de recherche Ludiciné et GameCODE, Concordia University, Montréal, 26 janvier 2007.
16. ARSENAULT, Dominic. « Le jeu vidéo, récit interactif ou ping-pong virtuel? », Forum étudiant du Centre de Recherche sur l'Intermédialité (CRI), Université de Montréal, 12 avril 2006.
17. ARSENAULT, Dominic. « Why and How Video Games Tell Stories », séminaire interne pour le groupe de recherche GameCODE, Concordia University, 1er mars 2006.

1.3 Interventions dans des cours

- 1 Séance de cours « Agir/réagir: comprendre et développer l'interactivité », cours *Recherche et création : Approches*, Université de Montréal, 4 novembre 2014.
- 2 Séance de cours « La scénarisation de jeux vidéo : une introduction », cours *Écritures scénaristiques : Genres et médias*, Université de Montréal, 21 février 2014.
- 3 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.
- 4 Séance de cours « Désastre en sol miné. Variations sur un thème vidéoludique », cours *Cinéma et culture numérique*, Université de Montréal, 18 mars 2013.
- 5 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.
- 6 Séance de cours « La scénarisation vidéoludique », cours *Écritures scénaristiques : genres et médias*, Université de Montréal, 1^{er} février 2013.
- 7 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).
- 8 Séance de cours « Video Games, Literature and Genre Theory », cours *Videogames and/as Literature*, Concordia University, 10 octobre 2012.
- 9 Conférence « *Chiptunes* et narration transmédiatique », cours *Recherche et création : méthodologies*, Université de Montréal, 21 février 2012.
- 10 Séance de cours « La scénarisation vidéoludique », cours *Écritures scénaristiques: Genres et médias*, Université de Montréal, 17 février 2012.
- 11 Conférence « Apocalypse Now and Then : Violence, désastre et ruines vidéoludiques », cours *Cinéma et culture numérique*, Université de Montréal, 13 février 2012.
- 12 Conférence « Le phénomène de l'immersion, entre spatialité et *flow* », cours *Recherche et création : méthodologies*, Université de Montréal, 7 février 2012.
- 13 Séance de cours « La SF en jeux : portrait d'un imaginaire technoculturel », cours *Roman policier*, Université du Québec À Montréal, 7 juin 2011.
- 14 Séance de cours « Video Game, Genre, Literature », cours *Videogames and/as Literature*, Concordia University, 10 mars 2010.

- 15 Conférence « L'immersion dans le jeu vidéo: des choix du concepteur aux expériences du joueur » (avec Martin Picard), cours *Scénarisation et réalisation en jeu vidéo*, UQAT (campus de Longueuil), 15 novembre 2007.
- 16 Séance de cours « La scénarisation de jeux vidéo: une introduction », UQÀM, 28 mars 2007 et 29 mars 2006.
- 17 Conférence « L'histoire à tout prix? L'importance du récit en jeu vidéo » (avec Carl Therrien), cours *Cinéma et technologies numérique*, Université de Montréal, 15 février 2006.

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.
13. Conférence « *Metroid* : La vision *hardcore* de Nintendo », *Rencontres du Reliquaire*, 25 janvier 2010, Montréal.
14. Conférence « Communiquer avec le joueur par les genres ludiques », présentée à l'interne pour Ubisoft Montréal, 11 novembre 2008.

15. Conférence « Simulation et réalisme d'une guitare sans cordes », *Festival Arcadia*, Montréal, 9 novembre 2007.
16. Participant, panel « Guitar Hero: Transcendental Air Guitar and the Object Lesson of the Gaming Phenomenon », *festival Pop & Policy: Music Fast Forward 2007*, McGill University, 4 octobre 2007, Montréal.
17. Conférence « L'étude des jeux vidéo, de la tête aux pouces » (avec Martin Picard), *Festival Arcadia*, 12 novembre 2006, Montréal.
18. Conférence « L'histoire à tout prix? L'importance du récit en jeu vidéo » (avec Carl Therrien), *Festival Arcadia*, 4 novembre 2005, Montréal.

1.5 Organisation d'événements

1. 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).
2. 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.
3. 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.
4. 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).
5. 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.
6. 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).
7. 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.
8. Membre du comité organisateur pour le colloque international bilingue « Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur », Montréal, 23-25 avril 2009. (<http://conference2009.ludicine.ca>)

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.
8. Participant, table ronde « Doit-on développer une filière francophone des *game studies*? », dans le cadre du colloque *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76^{ième} congrès de l'ACFAS, Institut National de la Recherche Scientifique (INRS), Québec (7 mai 2008).

1.7 Entrevues et apparitions dans les médias

1. Entrevue (8 minutes) pour « La 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.
 2. 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/>>.
 3. 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>.
 4. 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.
 5. 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.
 6. 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.

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.

2.2. Évaluations et expertises scientifiques

1. Article, revue *CiNéMAS*, septembre 2014.
2. Proposition de monographie, Canadian Scholars' Press, juillet et août 2014.
3. Article, revue *Games and Culture*, juin 2014.
4. Article, revue *Games and Culture*, avril 2014.
5. Article, revue *Sciences du jeu*, mars 2014.
6. Article, revue *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, novembre 2013.
7. Article, revue *Games and Culture*, septembre 2013.
8. 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).
9. 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).
10. 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.
11. Manuscrit de monographie, Presses de l'Université de Montréal, août et septembre 2012
12. 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).
13. 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).
14. 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).
15. Article, revue *Refractory*, août 2009.
16. 2 articles, revue *Loading...*, 2009.

2.2. Affiliations scientifiques

1. Membre du comité scientifique, revue universitaire internationale et interdisciplinaire *Sciences du jeu* (depuis 2014)
2. Membre du comité éditorial, revue universitaire *Kinephanos* (depuis 2008)
3. Membre du comité de répondants, carnet universitaire national *First-Person Scholar* (depuis 2013)
4. Vice-président de la *Canadian Game Studies Association* (juin 2013-juin 2014)
5. Membre de l'association internationale *Digital Games Research Association* (2005, 2013)
6. Membre de la *Canadian Game Studies Association* (depuis 2006)
7. Membre de la *Film Studies Association of Canada* (depuis 2012)

8. Membre de la *International Association for the Study of Popular Music – Canada* (2014)

3. Services à la collectivité

1. 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.
2. 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.
3. 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).
4. Conseiller à la production – volet jeux, jeu télévisé *Faites-moi confiance*, TVA Création. Septembre-Novembre 2012 (projet en développement au 30 avril 2013).
5. 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 (participation au concours retirée suite au déclin de la bourse postdoctorale).
4. Bourse doctorale du Programme de bourses d'études supérieures du Canada, CRSH (Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada) (Septembre 2007-Août 2010).
5. Bourse doctorale du FQRSC (attribuée mais déclinée suite à l'acceptation de la bourse du CRSH).