

# Bernard Perron

---

**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 :** 514-343-7384 (bureau); 514-343-6182 (secrétariat)  
**Télécopieur :** 514-343-2393

**Courrier électronique :** bernard.perron@umontreal.ca

**Site web (LUDOV):** <http://www.ludov.ca/>

**Fonction :** Professeur titulaire en études cinématographiques et vidéoludiques au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal

---

## 1. CURSUS UNIVERSITAIRE

### 1.1 Titres et fonctions

#### Fonctions administratives :

2011- : responsable du laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo.  
2010-2015 : responsable du 1<sup>er</sup> cycle

#### Postes universitaires occupés :

2014, 2015 : professeur invité, département cinéma et audio-visuel (CAV) Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3.  
2011- : professeur titulaire, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.  
2004-2011 : professeur agrégé, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.  
2000-2004 : professeur adjoint, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.  
1998-2000 : professeur invité, département d'histoire de l'art, Université de Montréal.  
1992-1997 : chargé de cours, département d'histoire de l'art, Université de Montréal.  
1991-1993 : lecturer in Film Studies, Concordia University.

### 1.2 Diplômes

Stagiaire postdoctoral, Université du Québec à Montréal, 1999.

Doctorat en littérature comparée, Université de Montréal, 1997.

Maitrise, mention très bien, Université Paris III-Sorbonne Nouvelle, 1991.

Baccalauréat en Beaux-Arts « avec distinction », spécialisation en études cinématographiques, Concordia University, 1989.

Certificat en études cinématographiques, Université Laval, 1985.

---

## 2. ENSEIGNEMENT

### 2.1 Cours dispensés

1<sup>er</sup> cycle universitaire : Analyse filmique ; Les genres et le cinéma : le cinéma d'horreur; Les genres et le cinéma : les zombies sont parmi nous; Les genres et le jeu vidéo : le jeu vidéo d'horreur; Courants du cinéma contemporain (de 1960 à nos jours); Mouvements de l'histoire du cinéma (des origines à 1960); Production cinématographique; Théorie et pratique du montage; Théories du cinéma; Langage du cinéma; Film Aesthetics (enseigné en anglais); Travaux dirigés (quatre professeurs désignés).

2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles universitaires : Approches théoriques du jeu vidéo ; Jeux vidéo et narration; Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive; Questions de narration au cinéma.

## 2.2 Direction de mémoires et de thèses

### Mâitrises terminées (boursiers FQRSC ou CRSH soulignés)

- HOUTEKIER, Candice, *Du traité à l'expérience : le paysage dans les jeux vidéo*, 2e cycle, co-directeur de recherche (avec Suzanne Paquet), Août 2018.
- BERNARD, Jérémie, *Jouer le Gouverneur : Analyse du rapport émotionnel au système dans le jeu vidéo de gestion*, 2e cycle, directeur de recherche. Février 2018.
- LAVIGNE, Francis, *Le jeu vidéo sur YouTube : historique de la captation et de la diffusion du jeu vidéo*, 2e cycle, directeur de recherche. Octobre 2017.
- DAGENAIS, Alexandra. *Le féminin et le diable : possession et exorcismes comme manifestation de la répression féminine*, 2e cycle, directeur de recherche. Août 2017.
- LANDRY, Marie-Pier. *La terreur de Fatal Frame : entre sacrifice et mort*, 2e cycle, directeur de recherche, scolarité. Juin 2016.
- DESLONGCHAMPS-GAGNON, Maxime. *Un poids sur la conscience : la culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques*, 2e cycle, directeur de recherche. Octobre 2016.
- DIONNE, Bruno. *L'exploration de la ruine post-apocalyptique vidéoludique comme créatrice de mémoire et d'émotions*, 2e cycle, directeur de recherche, Avril 2015.
- MORIN-SIMARD, Andréane. *L'interférence musicale au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo*, 2e cycle, directeur de recherche, Août 2014.
- MONTEMBEAULT, Hugo. *De la réception filmique à la participation ludique : Prolégomènes d'une étude sur l'énonciation vidéoludique*, 2e cycle, directeur de recherche, Août 2014.
- DUGAUY, Alexandre. *Le style dans le sang : étude de la scène de meurtre du giallo*, 2e cycle, directeur de recherche, rédaction.
- MAHEUX, Frédéric. *La représentation du métro dans le jeu vidéo d'horreur : désorientation, angoisse et terreur*, 2e cycle, directeur de recherche, mai 2014.
- BOUCHARD, Frédéric. *Terreur au féminin : érotisation, regard et pouvoir dans le cinéma d'horreur contemporain*, 2e cycle, directeur de recherche, 2014.
- BRIEN, Janie. *La notion de jeu dans la franchise SAW*, 2e cycle, directeur de recherche, 2013.
- MATHIEU, Philippe. *Pour une histoire et une esthétique de l'écran fragmenté au cinéma*, 2e cycle, directeur de recherche, 2011.
- DOR, Simon. *La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo Starcraft*, 2e cycle, directeur de recherche, 2010.
- ROUX-GIRARD, Guillaume. *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur*, 2e cycle, directeur de recherche, 2010.
- GUAY, Louis-Martin. *L'impact de l'universalisation dans Grand Theft Auto Vice City*, 2e cycle, directeur de recherche, 2008.
- GAUVREAU, Josée. *L'espace qui se révèle à la vue: le fonctionnement cognitif de la spectature sociale*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2007.
- PORTALÈS, Estelle. *Étude des caractéristiques et du processus de scénarisation d'une installation interactive*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2007.
- CHAMBERLAND, François. *Analyse des jeux narratifs utilisés par le faux documentaire dans une perspective sémiopragmatique*, 2e cycle, directeur de recherche, 2007.
- JOLY, Marc. *The Matrix, « What is the Sacred? » et la dialectique eliadienne*, 2e cycle, directeur de recherche, 2007.
- PIETROCATELLI, Lisa. *Propagande et haine : le bouc émissaire dans le cinéma américain en période de guerre*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2007.
- ARSENAULT, Dominic. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2006 (classé parmi le premier 5% de la discipline).
- GALLANT, David. *L'influence de Will H. Hays sur Hollywood et la société américaine de 1922 à 1941*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2006.
- THÉOPHANIDIS, Philippe, *Le Blockbuster américain (1990-2000)*, co-direction, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004.
- ARSENAULT, Jason, *Le point de vue disloqué : le rôle et le positionnement du spectateur revus à travers l'expérience des arts médiatiques*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004.
- LÉVESQUE, François, *Implications et conséquences sur l'activité narrative et spectatorielle de l'emploi de la référence et de l'auto-référence dans l'oeuvre de Brian de Palma*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004.
- ROSS, Alain. *L'apport des connaissances dans le discours filmique du cinéma engagé à travers le socioconstructivisme perceptif*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004.

- THERRIEN, Carl, *La problématique de la transparence revisitée par les nouveaux médias: les rouages de l'immersion et de l'interaction*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004.
- BREAUULT, Alexandre, *Du personnage fictif au personnage interactif: comparaison du rôle narratif dans les films et les jeux vidéo*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004.
- BABEUX, Sébastien, *L'interférence dans le cinéma postmoderne*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2004 (classé parmi le premier 5% de la discipline).
- CHOUZENOUX, Vincent, *Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2002.
- RIVEST, Daniel, *La notion de digression dans La Maman et la putain*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2002.
- KENNEDY, Éric, *Entre dogme et manifeste : l'impact du Dogma 95 dans le cinéma contemporain*, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2001.

#### **Maitris en cours (boursiers FQRSC ou CRSH soulignés)**

- LARIVIÈRE, Philippe, *Huit clos et cinéma d'horreur*, 2e cycle, directeur de recherche, scolarité. Septembre 2015.
- REVERT, Guillaume, *Joueur et spectateur dans le jeu vidéo*, 2e cycle, directeur de recherche, scolarité. Janvier 2017.
- RAVENELLE, Christopher, *Survie et jeu vidéo*, 2e cycle, directeur de recherche, scolarité. Septembre 2018.
- THERRIEN, Marie-Eve, *Les mains dans le cinéma d'horreur*, 2e cycle, directeur de recherche, scolarité. Septembre 2018.
- RENAUD, Mathilde, *Les génériques de début*, 2e cycle, directeur de recherche, scolarité. Septembre 2018.

#### **Doctorats terminés (boursiers FQRSC ou CRSH soulignés)**

- RAY, Jean Charles, *Les Systèmes de la peur : Approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo*, co-tutelle, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques, Université de Montréal et littérature Université de la Sorbonne, co-directeur de recherche, mars 2018.
- DOR, Simon, *Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel*. 3e cycle, FAS, Études cinématographiques, Université de Montréal, directeur de recherche, février 2016.
- JOLY, Marc, *La cinéphanie et sa réappropriation : l'« affect originel » et sa réactualisation par le fan, un spectateur néoreligieux*, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques. Université de Montréal, directeur de recherche, février 2014.
- LESSARD, Jonathan, *L'histoire du jeu vidéo d'aventure*, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques. Université de Montréal, directeur de recherche, juin 2013
- ARSENAULT, Dominic, *L'étude générique du jeu vidéo comme base d'une typologie de l'interactivité*, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques, Université de Montréal, directeur de recherche, Juin 2011.
- THERRIEN, Carl, *L'immersion dans tous ses états. Histoire et théorie de notre rapport à la représentation*, 3e cycle, Département de sémiologie, Université du Québec à Montréal, co-directeur de recherche, Mai 2011.
- PICARD, Martin, *La transformation de l'esthétique cinématographique à travers les effets spéciaux et l'imaginaire du jeu vidéo et du film d'animation dans le cinéma numérique contemporain*, 3e cycle, FAS, Littérature comparée (option «littérature et cinéma»). Université de Montréal, co-directeur de recherche, Février 2010.
- BONENFANT, Maude, *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, 3e cycle, Département de sémiologie, Université du Québec à Montréal, co-directeur de recherche, Juin 2010.
- BOUDREAU, Kelly, *Between Play and Design: Emergent identities in Single-Player Video Games*, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques. Université de Montréal, directeur de recherche, Juin 2012.

#### **Doctorats en cours (boursiers FQRSC ou CRSH soulignés)**

- ALLARD, Jérôme-Olivier, *Autopsier le cadavre vivant : Figure contemporaine du zombie dans la culture populaire depuis 2001*, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques. Université de Montréal, directeur de recherche, septembre 2013, scolarité.
- MELANÇON, Benoît, *La prévisualisation 3D comme nouveau médium créatif*, FAS, Études cinématographiques. Université de Montréal, directeur de recherche, septembre 2013, rédaction.
- MORIN-SIMARD, Andréane, *L'interférence musicale*. 3e cycle, FAS, Études cinématographiques, Université de Montréal, directeur de recherche, septembre 2014, scolarité.
- MONTEMBEAULT, Hugo, *Les glitches*, 3e cycle, FAS, Études cinématographiques, Université de Montréal, directeur de recherche, septembre 2014, rédaction.
- DESLONGCHAMPS-GAGNON, Maxime, *Émotion et jeu vidéo*, 3e cycle, directeur de recherche, septembre 2016, scolarité.
- DESJARDINS, Patrick, *Fantastique et gothique au cinéma*, 3e cycle, directeur de recherche, janvier 2017, scolarité.

LAVIGNE, Francis, *La critique vidéoludique*, 3e cycle, directeur de recherche. Septembre 2017.

### **Stagiaires postdoctorats**

ALDRED, Jessica. Cinema, Video Games, and the Challenges of Character Convergence, Stagiaire postdoctoral, boursière du CRSH, janvier 2014.

## **2.3 Évaluation de mémoires et de thèses**

### **Maîtrises**

LEFLOÏC LEBEL, Adam, (UdeM, 2018) ; VIGNIER, Faustine (UdeM, 2018); HAMEL, Louis-Philippe (UdeM, 2017); POIRIER, Alexandre (UdeM, 2017); CHAMEAU-MARTINEZ, Camille (UdeM, 2017); GROZDANOVA, Marina (UdeM, 2017); PROUVEUR, Odile (UdeM, 2017); CHABOT, Philippe (UdeM, 2016); BLUMENROEDER, Alexandre (UdeM, 2016); CHEVIGNY, Pier-Philippe (UdeM, 2016); BONMATTI-MULLINS, Charlotte (UdeM, 2016); GRENIER, Mathieu R. (2015 et 2016); PELLETIER-HUOT, Maxime (UdeM, 2015); LEFEBVRE, Isabelle (UdeM 2015); MORENCY, Joël (Université Laval, 2014); GRAVEL, Jean-Sébastien (UdeM, 2014) ; MUNGER, Alexandra (Université de Sherbrooke, 2013) ; GERVAIS, Simon (UdeM, 2013), LAVOIE, Pierre (UdeM, 2012), BOURQUE-ALVEAR, Alexandra (UdeM, 2012), MELANÇON, Benoît (UQAC, 2011), GOSSELIN, Louis Auger (UdeM, 2010) ; HARROD, Ariel (UdeM, 2010); SNIDER, Léah (UdeM, 2010); COUTURE, Simon (UdeM, 2010); LEBEL, Sacha (UdeM, 2009); WEBER-HOUDE, Aude (UQAM, 2009); LESSARD, Jean-Philippe (UdeM, 2009); FALARDEAU, Éric (UdeM, 2007); FAUTEUX, Annie-Pierre (UdeM, 2007); BOUDREAU, Kelly (Concordia, 2007); CHAVEZ, Rafael (UdeM 2006); ST-AUBIN, Danick (UdeM, 2006); MARCELA ORTEGA, Maria (UdeM, 2006); POIRIER, Betsabée (UdeM, 2006); DALLAIRE, Frédéric (UdeM, 2005); TREMBLAY, Julie, (UdeM, 2005); CARON, André, (Concordia, 2005); CHEMARTIN, Pierre, (UdeM, 2004); NOËL, Marc-André, (UdeM, 2004); DULAC, Nicolas, (UdeM, 2003); FARADJI, Helen, (UdeM, 2003); PARENT ST-GELAIS, Pierre-Anais, (UdeM, 2002); TREMBLAY, Yasmine, (UdeM, 2002); HOLZINGER, Xavière, (UdeM, 2001); FRANCHE, Annabelle, (UdeM, 2000); NEPVEU, Dominique, (UdeM, 2000).

### **Doctorats**

LÉVESQUE, Marc-Antoine (UdeM, examen de synthèse, 2018); THÉRIAULT, Pascale. (UdeM, examen de synthèse, 2018); BÉNÉZECH, Marine (Université Toulouse - Jean Jarrès); KRICHANE, Selim (Université de Lausanne, premier examen, 2016); SORIANO, Delphine (Conservatoire National des Arts et Métiers, École Doctorale Informatique, 2016) ; DUPRAS-CAMPEAU, Guillaume (UdeM, 2016); VELLA, Daniel (IT University of Copenhagen, 2015); GEFFROY, Erwan (examen de synthèse, 2015) ; HOUILLÈRE, Jérémy (examen de synthèse, 2014), LEBEL, Sacha (examen de synthèse, 2012); ALDRED, Jessica (Carleton University, 2012), CAMPION, Josée (Université Concordia, 2012), MAUGER, Vincent (examen doctoral, U. Laval, 2012); LEINO, Olli Tapio (IT University of Copenhagen, 2010), LANKOSKI, Petri (University of Art and Design Helsinki, 2009), NIEDENTAH, Simon (Malmö University, 2008) ; ARCHIBALD, Samuel (UQAM, 2007) ; GAUTHIER, Christophe (UdeM, 2007) ; LIMOGES, Jean-Marc (U. Laval, 2007); DUPRAS-CAMPEAU, Guillaume (UdeM, 2006); SAN MARTIN, Caroline, (UdeM, 2006); DULAC, Nicolas, (UdeM, 2006); PICARD, Martin, (UdeM, 2004).

### **Habilitation à diriger des recherches**

GENVO, Sébastien. *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique (tomes 1 et 2)*, évaluation du mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, Décembre 2013.

---

## **3. DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES**

### **3.1 Projets de recherche subventionnés**

- 3.1.1 «From technofetishists to art lovers: the evolution of video game criticism in Canada, France, U.K. and U.S.A.». Programme des subventions Savoir, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), début : avril 2018, fin: mai 2023, Chercheur principal (Perron, Arseneault et Therrien).
- 3.1.2 «L'invention du concept de montage au cinéma : ses sources, son développement, ses migrations», Programme des subventions Savoir, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), début : mai 2018, fin : avril 2022, Co-chercheur à la subvention individuelle d'André Gaudreault (Gaudreault, Furstenau, Paci, et Keil).
- 3.1.3 **Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification**, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal, co-organisateur.
- 3.1.4 **Invitation d'un mois comme chercheur invité**, Université de Malmö, Suède, août et décembre 2017.
- 3.1.5 **Symposium Histoire du jeu : «Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques»**, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal, responsable.

- 3.1.6 «**Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours**», Programme des subventions Savoir, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), début : mai 2013, fin : avril 2018, Co-chercheur à la subvention individuelle d'André Gaudreault (Gaudreault, Keil, Marchessault, O'Brien, Paci, Perron).
- 3.1.7 «**Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres**». Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), début : mai 2013, fin : avril 2017, Chercheur principal (Perron, Arsenault et Therrien).
- 3.1.8 «**Invasion Montréal : Premier colloque international sur les zombies/First International Conference on Zombies**», juillet 2012, Aide aux ateliers et aux colloques de recherche au Canada, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), co-responsable.
- 3.1.9 «**Invasion Montréal : Premier colloque international sur les zombies/First International Conference on Zombies**», juillet 2012, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal, co-responsable.
- 3.1.10 «**De la fragmentation à l'assemblage : le "montage" à l'époque de la cinématographie-attraction**», de 2010 à 2013 Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), début : mai 2010, fin : avril 2013, Co-chercheur à la subvention individuelle d'André Gaudreault (Gaudreault, Keil et Perron).
- 3.1.11 **Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS)**, de 2009 à 2013. Programme des subventions d'équipes, Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC), chercheur associé.
- 3.1.12 «**Colloque international Penser après la tombée de la nuit: bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/International Conference Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games**», avril 2009, Aide aux ateliers et aux colloques de recherche au Canada, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) responsable.
- 3.1.13 «**Colloque international Penser après la tombée de la nuit: bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/International Conference Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games**», avril 2009, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal, responsable.
- 3.1.14 «**De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur**», de 2008 à 2011 Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).
- 3.1.15 **Bourse de chercheur invité, Université de Malmö, Suède**, demi-année sabbatique, mars-juin 2008.
- 3.1.16 **Prolégomènes à une étude historico-théorique du jeu vidéo d'horreur, 2007**  
Petites subventions du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).
- 3.1.17 **Animation de l'image et juxtaposition des images : émergence d'une culture iconique et avènement d'un langage visuel, de 2007 à 2010**  
Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), début : mai 2007, fin : avril 2010, Co-chercheur à la subvention individuelle d'André Gaudreault (Gaudreault et Perron).
- 3.1.18 **Le cinéma interactif des premiers temps, de 2005 à 2008**. Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).
- 3.1.3 **NT2: nouvelles technologies; nouvelles textualités. Laboratoire de recherches littéraires sur les nouvelles formes de textes et de fictions, de 2004 à 2008**. Fondation Canadienne pour l'innovation, Co-chercheurs (Chassay, Dyens, Gervais, Lefebvre, Perron, Sohet, St-Gelais, Vandendorpe et Villeneuve).
- 3.1.4 **Histoire et théorie des configurations de l'alternance dans les pratiques du montage cinématographique, de 2004 à 2007**. Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), Co-chercheur à la subvention individuelle d'André Gaudreault (Gaudreault, Perron – Gunning, Larrue, Marion, Zotti Minici et Sirois-Trahan).
- 3.1.5 **Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS), de 2005 à 2009**. Programme des subventions d'équipes, Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC), chercheur associé.
- 3.1.6 **Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), de 2004 à 2007**. Regroupements stratégiques, Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC), chercheur régulier.
- 3.1.7 **Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), de 2004 à 2005**. Vice-rectorat à la recherche et à la planification de l'Université de Montréal (CEDAR), chercheur régulier.
- 3.1.8 **Une filmographie du cinéma interactif des premiers temps, 2004**. Petites subventions du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH),
- 3.1.9 **La spectature, une activité ludique, de 2001 à 2004**. Établissement de nouveaux chercheurs, Fonds pour la formation de chercheurs et l'aide à la recherche (FCAR).

**3.1.10 Pour une approche ludique du cinéma, de 2001 à 2004.** Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH).

### **3.2 Subventions pour participer à des colloques ou festivals à l'étranger**

1. «Du sens aux sens ou de la signification aux sensations : analyse ludique des films « difficiles», *Playtime: formes, fonctions et théories du jeu : 18th Annual Conference of the Australian Society for French Studies*, University of Sydney, Australie, Subvention générale CRSH, octobre 2010.
2. «The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror», *Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture*, Medi@terra 2006 Conference Athènes, Fonds interne de recherche de l'Université de Montréal, octobre 2006;
3. «Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Video Games», *A Conference on Computer Game Aesthetic*, University of Bergen, Norway, Fonds interne de recherche de l'Université de Montréal, 2005;
4. «Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games», *COSIGN 2004, 4th Conference on Computation Semiotics*, University of Split, Croatia, Fonds interne de recherche de l'Université de Montréal, 2004;
5. «Cinéma contemporain : État des lieux», Colloque de l'Université de Lyon 3, France, Subvention de voyage, 2002;
6. «Cinéma contemporain : État des lieux», Colloque de l'Université de Lyon 3, France, Fonds interne de recherche de l'Université de Montréal, 2002;
7. «On the Threshold of Film and Video Games», Society for Cinema Studies 2001 Conference, Washington, États-Unis, Fonds interne de recherche de l'Université de Montréal, 2001;
8. «On the Threshold of Film and Video Games», Society for Cinema Studies 2001 Conference, Washington, États-Unis, Subvention de voyage, 2001.

### **3.3 Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche**

#### **3.3.1 Prix, mentions et bourses**

1. Récipiendaire de la bourse postdoctorale du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), 1999;
2. Récipiendaire de la bourse de doctorat du CRSH, 1992;
3. Récipiendaire de la bourse de doctorat du Fonds pour la formation de chercheurs et l'aide à la recherche (FCAR), 1992. Renonciation à ladite bourse - interdiction de cumul;
4. Récipiendaire du *Prix André Bazin-Georges Sadoul 1989*, Université Concordia, Montréal, 1989;
5. Récipiendaire du *Prix de cinéma 1989* reçu pour l'étudiant gradué le plus éminent en cinéma, Université Concordia, Montréal, 1989;
6. Un des trois finalistes au Prix Olivieri-AOEC 1994 pour le meilleur article québécois d'études cinématographiques, 1994.

### **3.4 Publications**

#### **3.4.1 Livres**

1. PERRON, Bernard. *The World of Scary Video Games: Study in Videoludic Horror*. New York, Bloomsbury, 2018.
2. PERRON, Bernard et Felix Schröter (dir.), *Games, Cognition and Emotion. Essays in Cognitive Video Game Studies*, McFarland, Jefferson, NC, 2016.
3. PERRON, Bernard, *Silent Hill: le moteur de la terreur*, Questions théoriques, Paris, 2016.
4. PERRON, Bernard, Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva (dir.), *Z pour Zombies*, Presses de l'Université de Montréal, Montréal, 2015.
5. PERRON, Bernard et Federico Giordano (dir.), *The Archives: Post-Cinema and Video Game Between Memory and the Image of the Present*, Mimesis International, Milan, 2014.
6. PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2014.
7. PERRON, Bernard, Richard Bégin et Lucie Roy (dir.), *Figures de violence*, Coll. Esthétiques, L'Harmattan, Paris, 2013.
8. PERRON, Bernard, *Silent Hill: the Engine of Terror*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, MI, 2012.
9. PERRON, Bernard (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of fear and Play*, McFarland, Jefferson, NC, 2009.
10. PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 2008.
11. PERRON, Bernard, *Silent Hill: Il motore del terrore*, Costa & Nolan, Milan, 2006.
12. PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2003.

#### **3.4.2 Responsabilités éditoriales – livres**

1. PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Landmark Video Games* book series, The University of Michigan Press, Ann Arbor, MI, début 2010.

### 3.4.3 Responsabilités éditoriales - revues scientifiques

1. PERRON, Bernard et Santiago Hidalgo. *CiNéMAS*, Le montage à travers le prisme des mutations, à paraître en 2019.
2. PERRON, Bernard et Benoit Melançon, *Sciences du jeu*, L'art en jeu ou le jeu de l'art, No 6, 2016 (<https://sdj.revues.org/669>).
3. PERRON, Bernard, Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva, Poétiques du zombie, revue *Otrante*, Editions Kimé, Paris, No 33-34, hiver 2013.
4. PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard; Guillaume Roux-Girsard, et Carl Terrien, *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, Special Issue – Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games, avril 2010.
5. PERRON, Bernard, *Intermédiatités*, Montréal, Jouer, No 9, printemps 2007.
6. PERRON, Bernard et Nicolas Dulac, *Cinéma & Cie*, Milan, Pratiques intermédiales du montage et configurations de l'alternance dans le cinéma des premiers temps, No 10, printemps 2007.
7. PERRON, Bernard, *CiNéMAS*, Montréal, *Cinéma et cognition*, Vol 12, No 2, hiver 2002.

### 3.4.3 Chapitres de livres

1. PERRON, Bernard, « The Pace and Reach of Video Game Zombies », *The Playful Undead and Video Games*, Peter Zackariasson et Stephen Webley (sous la direction de), Routledge, London, à paraître en 2019.
2. PERRON, Bernard, « L'allure et la portée des zombies vidéoludiques », *La mort intranquille: réflexions sur le mort-vivant*, Simon Harel, Jérôme-Olivier Allard et Marie-Christine Lambert-Perreault (sous la direction de), Presses de l'Université Laval, Québec, à paraître en 2019.
3. PERRON, Bernard, « The Attributes and Qualifiers of Literary Zombies », *The Written Dead: The Zombie as a Literary Phenomenon*, Kyle Bishop et Angela Tenga (dir.), McFarland, Jefferson, NC, 2017, p. 27-39.
4. PERRON, Bernard, Andréane Morin, Hugo Montembeault et Carl Therrien, « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage », *Intermedia Games—Games Inter Media*, Jeff Thoss et Michael Fuchs (dir.), Bournemouth, 2019, p. 37-68.
5. PERRON, Bernard et Jean-Charles Ray, « Horror Video Games », *Horror Literature through History: An Encyclopedia of the Stories that Speaks to our Deepest Fears*, Matt Cardin (dir.), Santa Barbara, ABC-CLIO, 2017, p. 121-125.
6. PERRON, Bernard, « Zombie Escape and Survival Plans: Mapping the Transmedial World of the Dead », *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, Marta Boni (dir.), Amsterdam University Press, 2017, p. 215-230.
7. PERRON, Bernard, « Drawing (to) Fear and Horror: Into the Frame of Clive Barker's The Midnight Meat Train and Dread Comic and Film Adaptations », *Clive Barker: the Dark Imaginator*, Sorcha Ní Fhlainn (dir.), Manchester University Press, 2017, p. 85-110.
8. PERRON, Bernard, « The Attributes and Qualifiers of Literary Zombies », *The Written Dead: The Zombie as a Literary Phenomenon*, Kyle Bishop et Angela Tenga (sous la direction de), McFarland, Jefferson, NC, 2017, p. 27-39.
9. PERRON, Bernard, « Effrayantes aventures dans le champ aveugle du jeu vidéo et du cinéma d'horreur », *Cinéma et jeux vidéo*, Alexis Blanchet (dir.), Questions Théoriques, Paris, 2016, p. 5-15.
10. PERRON, Bernard et Martin Picard, « Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma », *Cinéma et jeux vidéo*, Alexis Blanchet (dir.), Questions Théoriques, Paris, p. 24-37.
11. PERRON, Bernard, « Emotions in Video Games : Are You Concerned? », *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Perron, Bernard et Felix Schröter (dir.), McFarland, Jefferson, 2016, p. 189-209.
12. PERRON, Bernard, « Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Games », *Video Games and Gaming Culture*, Mark J. P. Wolf (dir.), New York: Routledge, 2016, Vol. III, p. 181-196 (publication originale dans *Aesthetics of Play. A Conference on Computer Game Aesthetics*, Université de Bergen, Norvège, octobre 2005).
13. PERRON, Bernard, « Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », *Video Games and Gaming Culture*, Mark J. P. Wolf (dir.), New York: Routledge, 2016, Vol. III, p. 435-454 (publication originale dans *COSIGN 2004 Proceedings*, Art Academy, University of Split).
14. PERRON, Bernard, « Le survival horror un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée », *Genre et jeux vidéo*, Fanny Lignon (sous la direction de), Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 2015, p. 95-117.
15. PERRON, Bernard. « Les traits et tracés des zombies bédéiques », *Z pour Zombies*, Bernard Perron, Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva (dir.), Presses de l'Université de Montréal, Montréal, 2015, p. 167-188.
16. PERRON, Bernard et Simon Dor, « Addressing the Preservation of Gameplaying: Archiving Actional Modalities (Execution, Resolution, and Strategy) », *The Archives: Post-Cinema and Video Game Between Memory and the Image of the Present*, Bernard Perron et Federico Giordano (dir.), Mimesis International, Milan, 2014, p. 177-200.
17. PERRON, Bernard, « Conventions », in *The Routledge Companion to Video Game Studies*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, 2014, p. 74-82.

18. PERRON, Bernard, «La sempiternelle attraction du cinéma interactif», *Cinéma, interactivité et société*, Éditions Burozoïque et Presse de l'Université du Québec, Montrouge et Québec, 2013, p. 37-58.
19. PERRON, Bernard, «Roger Caillois», «Joahn Huizinga», «Interactive Movies», «Magic Circle», and «Survival Horror», *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, Greenwood Press, Westport, Conn. 2012, p. 85-87, 305-307, 322-324, 369-370, et 636-639.
20. PERRON, Bernard et Guillaume Roux-Girard. «Entre synchronisation et action: son et violence dans les jeux vidéo d'horreur», in Richard Bégin, Bernard Perron et Lucie Roy (dir.), *Figures de violence*, L'Harmattan, Paris, Coll. Esthétiques, 2012, p. 81-91.
21. PERRON, Bernard, «DVD et cinéma interactif», *Play the Movie, Il DVD e le nuovo forme dell'esperienza audiovisiva*, sous la direction de Leonardo Quaresima et Valentina Re, Kaplan, Torino, 2010, p. 133-149.
22. PERRON, Bernard, «The Survival Horror: the Extended Body Genre», *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, sous la direction de B. Perron, McFarland, Jefferson, NC, 2009, p. 121-143.
23. PERRON, Bernard et Pierre Chemartin, «To Switch back (and Forth): Early Cases of Alternation in Comics and Cinema», *Cinema e Fumetto/Cinema and Comics*, sous la direction de L. Quaresima, L.S. Sangalli et F. Zecca, Forum, Udine, 2009, p. 115-134.
24. PERRON, Bernard, «Entre bande dessinée, cinéma et fiction interactive : l'écran divisé du BDVD», *Cinema e Fumetto/Cinema and Comics*, sous la direction de L. Quaresima, L.S. Sangalli et F. Zecca, Forum, Udine, 2009, p. 609-626.
25. PERRON, Bernard et Dominic ARSENAULT, «In the Frame of the Magic Cycle: the Circle(s) of Gameplay», *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de B. Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, 2008, p. 109-131.
26. PERRON, Bernard et Mark J.P. WOLF. «Appendix – Video Games Through Theories and Discipline: Medecine», *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de B. Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, 2008, p. 306-307.
27. PERRON, Bernard, «Dal film al gioco: l'esperienza forzata di paura», in M. Bittanti (dir.), *Schermi interattivi. Saggi critici su videogiochi & cinema*, Rome : Meltemi, 2008, p. 233-259;
28. PERRON, Bernard, «Genre Profile: Interactive Movies», in Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion : A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press, Westport, Conn., 2007, p. 127-133;
29. PERRON, Bernard, «The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror», in M. Santorineos (dir.), *Gaming Realities : A Challenge of Digital Culture*, Fournos: Athènes, 2006, p. 62-69;
30. PERRON, Bernard et Carl Therrien, «>>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps», in E. Biasin, G. Bursi et L. Quaresima (dir.), *Film Style*, Udine: Forum, 2006, p. 395-403;
31. PERRON, Bernard, «The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror», *Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture*, Fournos, Athènes, 2006, p. 62-69;
32. PERRON, Bernard, «Jeu vidéo et émotions», *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, sous la direction de Sébastien Genvo, Paris, Éditions L'Harmattan, 2006, p. 347-366;
33. PERRON, Bernard, «Le cinéma interactif à portée de main», *The Five Senses of Cinema*, sous la direction de Alice Autelitano, Veronica Innoncenti et Valentia Re, Udine, Forum, 2005, p. 447-457;
34. PERRON, Bernard, «L'alternance du *Médecin du château* : scène/hors-scène», *La firme Pathé Frères (1896-1914)*, sous la direction de Michel Marie et Laurent Le Forestier, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2004, p. 165-176;
35. PERRON, Bernard, «Pleins jeux sur le cinéma contemporain», *Cinéma contemporain: état des lieux*, Paris, Collection Champs Visuels, L'Harmattan, 2004, p. 293 -308;
36. PERRON, Bernard, «Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games», *COSIGN 2004 Proceedings*, Art Academy, University of Split, 2004, p. 132-141;
37. PERRON, Bernard, «From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies», *The Video Game Theory Reader*, sous la direction de B. Perron et Mark J.P. Wolf, New York, Routledge, 2003, p. 237-258;
38. PERRON, Bernard, «Home Video Game Systems: The First Thirty Years (1972-2001)» (en collaboration avec Mark J.P. Wolf et David Winter), *The Video Game Theory Reader*, sous la direction de B. Perron et Mark J.P. Wolf, New York, Routledge, 2003, p. 303-314;
39. PERRON, Bernard, «Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif», *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, sous la direction de Denis Bachand et Christian Vandendorpe, Québec, Nota Bene, 2002, p. 285-311 ;
40. PERRON, Bernard, «The First *Transi-Sounds* of Parallel Editing», *The Sounds of Early Cinema*, sous la direction de Richard Abel et Rick Altman, Bloomington, Indiana University Press, 2001, p. 79-86;



41. PERRON, Bernard, «Les transi-sons du cinéma des premiers temps», *The Sounds of Early Cinema*, sous la direction de Richard Abel et Rick Altman, Bloomington, Indiana University Press, 2001, p. 289-294.

#### 3.4.4 Articles avec Comité de lecture

1. PERRON, Bernard, Hugo Montembeault et Maxime Deslongchamps-Gagnon, «Le jeu vidéo et la notion de montage: se « couper » du cinémato-centrisme», *Cinémas (Montréal)*, Le montage à travers le prisme des mutations, à paraître en 2019.
2. PERRON, Bernard, «Les régimes effrayants de la vision vidéoludique», *Décadrages* (Jouer à voir : cinéma et jeux vidéo), sous la responsabilité éditoriale Selim Krichane, Lausanne, No 29, Automne 2018, p. 8-29.
3. PERRON, Bernard, «Le jeu vidéo d'horreur: Quel cinéma !?», *CinémAction*, Cinéma et jeu vidéo, Marion Poirson (dir.), No 168, 2018, p. 64-74.
4. PERRON, Bernard et Hugo Montembeault, «La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques», (en collaboration avec Hugo Montembeault), *Sciences du jeu* (Du Ludique au narratif), No 9, 2018, <<https://journals.openedition.org/sdj/897>>.
5. PERRON, Bernard. «Wandering the Panels, Walking Through Media: Zombies, Comic Books and the Post-apocalyptic World», *Journal of Graphic Novels and Comics*, Mediality and Materiality of Contemporary Comics, Jan-Noël Thon et Lukas R.A. Wilde (dir.), 2016, p. 306-318, <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2016.1199465>>.
6. PERRON, Bernard et Gilles Brougère «Editorial», *Sciences du jeu*, Questionner les jeux d'argent et de hasard, No 3, 2015 (<http://sdj.revues.org/376>).
7. PERRON, Bernard et Dominic Arsenaault, «De-Framing Video Games from the Light of Cinema», *G/A/M/E – Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies* (Re-framing video games in the light of cinema), No 4, 2015, <[http://www.gamejournal.it/arsenaault\\_perron\\_deframing/#.Vigm7yu2orh](http://www.gamejournal.it/arsenaault_perron_deframing/#.Vigm7yu2orh)>.
8. PERRON, Bernard et Dominic Arsenaault (superviseur), Frédérick Maheux et Andréane Morin-Simard (auteurs), «Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la culture et de la société, Université de Montréal», *Variations*, 2014 Musée de la civilisation à Québec, Objets et savoirs, no 1, 2014, 1-35.
9. PERRON, Bernard, «L'attitude de Jacques Henriot», *Sciences du jeu.org*, No 1, Automne 2013 (<http://bit.ly/1m3XJfh>).
10. PERRON, Bernard, «Le lecteur de théorie du jeu vidéo», *Questions de communication*, Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture, sous la responsabilité éditoriale de S. Craipeau, S. Genvo., B. Simonnot, Série actes 8, Presses Universitaires de Nancy, juin 2010, p.15-26.
11. PERRON, Bernard et Carl Therrien, «Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è devintata più cinematografica», *bianco e nero*, No 564, mai-août 2009, p. 40-50.
12. PERRON, Bernard et D. Arsenaault, M. Picard et C. Therrien, «The Methodological Questions in Interactive Film Studies», *New Review of Film & Television Studies*, Décembre 2008, Vol. 6 No. 3, p. 233-252;
13. PERRON, Bernard, «*Anaconda*, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play», *Journal of Moving Image Studies*, Vol. 5 No 1, December 2007, p. 20-30;
14. PERRON, Bernard et Pierre Chemartin, «De la vignette à la vue et vice-versa: l'alternance avant le montage alterné», *Cinéma & Cie.*, No 10, printemps 2007, p. 111-132;
15. PERRON, Bernard, «T'es où [Luc Courchesne]??», *Intermédialités*, Jouer, No 9, printemps 2007, p. 156-175;
16. PERRON, Bernard et Dominic ARSENAULT, «L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de *Star Wars*», *Décadrages* (Le monde *Star Wars*), Lausanne, 2006, p. 98-105;
17. PERRON, Bernard, «Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Games», *Aesthetics of Play. A Conference on Computer Game Aesthetics*, University of Bergen, Norway, 2005;
18. PERRON, Bernard, «A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions», *Changing Views: Worlds in Play*, DIGRA 2005 International Conference, Simon Fraser University, Vancouver, 2005;
19. PERRON, Bernard, «L'approche ludique du cinéma de fiction: un jeu à motif mixte», *Compar(a)ison*, Culture médiatique, vol 2, 2005, p. 69-88;
20. PERRON, Bernard, «Introducció a la Teoria del Videojoc» (en catalan), «Introducción a la Teoría del Videjuego» (en espagnol), «An Introduction to the Video Game Theory» (en anglais) (en collaboration avec Mark J.P. Wolf), *FORMATS – Revista de Comunicació Audiovisual* (Journal of Audiovisual Studies), 2005 ;
21. PERRON, Bernard, «Faire le tour de la question», *CiNéMAS*, Montréal, Cinéma et cognition, Vol. 12 No 2, hiver 2002, p. 135-157;
22. PERRON, Bernard, «Un regard ludique sur la ville. Se perdre dans le Los Angeles futuriste du jeu vidéo *Blade Runner*», *Cahier du Gerse*, Du cinéma et des restes urbains prise 3, No 4, hiver 2002, p. 39-52;

23. PERRON, Bernard, «Le petite glossaire "cinématographique" de la sciences cognitive», *CiNéMAS*, Montréal, Eisenstein dans le texte, Vol 11 No 2-3, printemps 2001, p. 275-290;
24. PERRON, Bernard, «Un indice pour ouvrir le jeu», *CiNéMAS*, Montréal, Cinéleka 3, Vol 10 No 1, 1999, p. 93-110;
25. PERRON, Bernard, «Alain Cavalier : visage de style», *Revue canadienne d'études cinématographiques*, Ottawa, Vol 5 No 1, printemps 1996, p. 23-34;
26. PERRON, Bernard, «Une machine à faire penser», *Iris*, Iowa City et Paris, La notion de genre au cinéma, Vol 20, automne 1995, p. 76-84;
27. PERRON, Bernard, «La mémoire, c'est ce qu'il me reste à défaut d'une vue», *CiNéMAS*, Montréal, Le temps au cinéma, Vol 4, No 1-2, automne 1994, p. 91-103;
28. PERRON, Bernard, «Focalisation: un détour par la scénaristique», *Études littéraires*, Québec, Le scénario, Vol 26 No 2, Université Laval, automne 1993, p. 27-34;
29. PERRON, Bernard, «Au-delà du hors-champ: le hors-scène», *Communication*, Québec, Spectateurs, Vol 13 No 2, Université Laval, automne 1992, p.85-97.

#### **3.4.5 Articles sans Comité de lecture, comptes rendus et critiques**

1. PERRON, Bernard, «Videoplay», *Amusement* (Paris), No 7, janvier-mars 2010, p. 198-199.
2. PERRON, Bernard, «Quand le brouillard se dissipe : *Silent Hill, le film*», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 24 No 4, automne 2006, p. 42-47.
3. PERRON, Bernard, «*The Cognitive Semiotics of Film* de Warren Buckland». *RSSI Recherches sémiotiques* (Montréal), Vol 21 No 1-2, juin 2002, p. 297-309;
4. PERRON, Bernard, «Hors-jeu : introduction», *Artifice*, Montréal, Dossier Cinéma, jeu, jeux vidéo : contaminations, 2002, [en ligne]. <http://www.artifice.qc.ca/dossierarchives/115.htm>;
5. PERRON, Bernard, «*The Cognitive Semiotics of Film* de Warren Buckland». *RSSI Recherches sémiotiques*, Montréal, Vol 21 No 1-2, juin 2001, p. 297-309;
6. PERRON, Bernard, «Les ciseaux. Alfred Hitchcock et le montage», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 19 No 2, hiver 2001, p.26-29;
7. PERRON, Bernard, «À la sortie de l'église : *Le Confessionnal* de Robert Lepage. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.12-14;
8. PERRON, Bernard, «Chute libre : *La Haine* de Mathieu Kassovitz. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.10-11;
9. PERRON, Bernard, «Odyssée dans le brouillard : *Le Regard d'Ulysse* de Théo Angelopoulos. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.8-9;
10. PERRON, Bernard, «Six pieds sous terre : *Underground* d'Emir Kusturica. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.6-7;
11. PERRON, Bernard, «*La Cité des enfants perdus*», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.55-56;
12. PERRON, Bernard, «Film 1, prise 2 : *Élisa* de Jean Becker», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 2, été 1995, p.11-12;
13. PERRON, Bernard, «Une réelle fiction : *l'Appât* de Bertrand Tavernier», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 2, été 1995, p.38-39;
14. PERRON, Bernard, «*Shallow Grave* de Danny Boyle», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 1, hiver-printemps 1995, p. 58-59;
15. PERRON, Bernard, «Prélude: 48 pour cent. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.4-5;
16. PERRON, Bernard, «Perenconi (En laissant perdre le son) : *Mon amie Max* de Michel Brault. Les Rendez-vous du cinéma québécois», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 13 No 4, été 1994, p. 20-21;
17. PERRON, Bernard, «Les aveux de Québec. Le tournage du *Confessionnal* de Robert Lepage», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 13 No 4, automne 1994, p. 46-49;
18. PERRON, Bernard, «French CANNesCANNes. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 13 No 4, été 1994, p. 4-13;
19. PERRON, Bernard, «La grande désillusion : *Un scénario nommé désire. Écrire pour le cinéma et la télévision* de C. Pelletier et B. Peskine», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 13 No 4, automne 1994, p. 61-62;

20. PERRON, Bernard, «Histoire en accéléré : *le Cinéma en perspective : une histoire* de Jean-Louis Leutrat», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 13 No 1, hiver 1994, p.56;
21. PERRON, Bernard, «*Focales 1*, Le spectateur de cinéma et de télévision, sous la direction d'Odile Bächler (1992)», *RSSI Recherches sémiotiques*, Montréal, Vol 13 No 1-2, 1993, p. 356-359;
22. PERRON, Bernard, «Mots entrecroisés : *200 mots-clés de la théorie du cinéma* d'André Gardies et Jean Bessalel», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 3, été 1993, p. 59-60;
23. PERRON, Bernard, «Fiches : *Cinéguide, 16 000 films de A à Z* d'Éric Leguèbe», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 3, été 1993, p. 60;
24. PERRON, Bernard, «Films en canne : montage attraction. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 4, automne 1993, p. 4-15;
25. PERRON, Bernard, «Tu m'aimes-tu ? : *Cap tourmente* de Michel Langlois. Les Rendez-vous du cinéma québécois», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 3, été 1993, p. 16-18;
26. PERRON, Bernard, «Coups d'oeil : *Rambling Rose* de Martha Coolidge. Festival de films du monde», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 11 No 2, décembre 1991-février 1992, p. 39;
27. PERRON, Bernard, «EuroCannes. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 11 No 4, août-septembre 1992, p. 4-13;
28. PERRON, Bernard, «Sortie 20 : Ste-Thérèse. Festival du cinéma international de Sainte-Thérèse», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 11 No 3, avril-juin 1992, p. 4-7;
29. PERRON, Bernard, «De l'intérieur : *David Cronenberg* de Serge Grünberg», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 1, octobre-décembre 1992, p. 58-59;
30. PERRON, Bernard, «Mise en cahiers : *Les Cahiers du cinéma. Histoire d'une revue. Tome 1 : À l'assaut du cinéma 1951-1959* d'Antoine de Baecque», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 11 No 2, décembre 1991-février 1992, p. 60;
31. PERRON, Bernard, «Le double récit : *le Récit cinématographique* d'André Gaudreault et François Jost», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 10 No 3, avril-mai 1991, p. 60;
32. PERRON, Bernard, «Répliques cannoise. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 11 No 1, septembre-novembre 1991, p. 10-15;
33. PERRON, Bernard, «"Wiseguy" recherche spectateurs avisés. Perspective : le récit filmique», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 10 No 3, Avril-mai 1991, p. 42-43;
34. PERRON, Bernard, «L'Atalante flotte enfin ! Patrimoine cinématographique», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 10 No 2, décembre 1990-février 1991, p. 29-31;
35. PERRON, Bernard, «Sans passeport, direction Cannes 1990. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 10 No 1, septembre-novembre 1990, p. 4-11;
36. PERRON, Bernard, «À la rencontre des métiers du cinéma. École : Fondation européenne des métiers de l'image et du son (FEMIS), France», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 10 No 1, septembre-novembre 1990, p. 40-43;
37. PERRON, Bernard, «Le monument d'Henri Langlois. La Cinémathèque française», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 9 No 4, juin-août 1990, p. 17-19;
38. PERRON, Bernard, «*La société des poètes disparus* de Peter Weir», *Droit de cité* (Journal bi-mensuel des résidents de la cité internationale universitaire de Paris), No 1, 1990, p. 3;
39. PERRON, Bernard, «*84 Charlie Mopic* de Patrick Duncan», *Séquences*, Montréal, No 144, janvier 1990, p. 69;
40. PERRON, Bernard, «*Le Peuple singe* de Gérard Vienne», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 9 No 2, décembre 1989-février 1990, p. 50;
41. PERRON, Bernard, «Voyage intérieur et choc culturel. Panorama canadien au Festival des films du monde», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 9 No 2, décembre 1989-février 1990, p. 13-15;
42. PERRON, Bernard, «Cronenberg : l'esprit techno-viscéral», *Words on Film* (Montréal), Université Concordia, avril 1989, p. 5-7.

#### **3.4.6 Introductions, préfaces et présentations**

1. PERRON, Bernard, Hugo Montembeault, Andréane Morin-Simard, Jean-Charles Ray et Pascale Thériault, «Introduction : Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », revue *Kinéphanos*, à paraître en 2019.
2. PERRON, Bernard et Santiago Hidalgo, «Introduction: Le montage à travers le prisme des mutations», *Cinemas* (Montréal), Le montage à travers le prisme des mutations, à paraître en 2019.

3. PERRON, Bernard et Benoit Melançon, «Présentation», Sciences du jeu. L'art en jeu ou le jeu de l'art, B.Perron et B. Melançon (dir.), No 6, 2016 (<https://sdj.revues.org/669>).
4. PERRON, Bernard et Felix Schröter, «Introduction: Video Games, Cognition, Affect and Emotion», *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Perron, Bernard et Felix Schröter (dir.), McFarland, Jefferson, 2016, p. 1-13
5. PERRON, Bernard, Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva, «Introduction», *Z pour Zombies*, Bernard Perron, Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva (dir.), Presses de l'Université de Montréal, Montréal, 2015, p. 9-20.
6. PERRON, Bernard, Samuel Archibald et Antonio Dominguez Leiva, «Introduction: Poétiques du zombie», *Otrante* (Poétiques du zombie), sous la direction de B. Perron, S. Archibald et A. Dominguez Leiva, Editions Kimé, Paris, No 33-34, hiver 2013, p. 7-11.
7. PERRON, Bernard et Gilles Brougère, «Editorial : Pour une « French Touch » des études sur le jeu», Sciences du jeu.org, No 1, Automne 2013 (<http://bit.ly/L4txFX>).
8. PERRON, Bernard, Richard Bégin et Lucie Roy, «Introduction : Figures de violence», sous la direction de Richard Bégin, Bernard Perron et Lucie Roy (dir.), *Figures de violence*, L'Harmattan, Paris, Coll. Esthétiques, 2012, p. 7-11.
9. PERRON, Bernard, D. Arsenault, M. Picard, G. Roux-Girard et C. Therrien, «Introduction» *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, Special Issue – Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games, avril 2010, p. 1-3.
10. PERRON, Bernard, «Introduction: Gaming After Dark», *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, sous la direction de B. Perron, McFarland, Jefferson, NC, 2009, p. 3-13.
11. PERRON, Bernard et Mark J.P. Wolf, «Introduction» *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de B. Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, 2008, p. 1-21.
12. PERRON, Bernard, «Présentation. L'entre-jeux. Médiations Ludiques», *Intermédialités, Jouer*, No 9, printemps 2007, p. 9-13.
13. PERRON, Bernard et Nicolas DULAC, «Présentation», *Cinéma & Cie.*, Pratiques intermédiaires du montage et configurations de l'alternance aux premiers temps du cinéma, No 10, printemps 2007, p. 9-15.
14. PERRON, Bernard, «Présentation», *CiNéMAS*, Montréal, Cinéma et cognition. Vol 12 No 2, hiver 2002, p. 7-14;
15. PERRON, Bernard, «Introduction» (en collaboration avec Mark J.P. Wolf), *The Video Game Theory Reader*, sous la direction de B. Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, New York, 2003, p. 1-24.

#### 3.4.7 Entrevues

1. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Comment enseigner le jeu vidéo ? Le point de vue du Canada : Bernard Perron », réalisée par Yann François, *JV – Le magazine de la culture jeu vidéo*, No 48, Janvier 2018, p. 35.
2. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Scary video games help us understand ourselves, says guest professor », réalisée par Maya Acharya, *Malmö University News*, 20 décembre 2018, <<https://www.mah.se/english/News/News-2017/Scary-video-games-help-us-understand-ourselves-says-guest-professor/>>.
3. PERRON, Bernard, Guillaume Roux-Girard and Carl Therrien (entrevue avec) : « An Interview with Bernard Perron, Guillaume Roux-Girard and Carl Therrien at Ludiciné Lab, Université de Montréal, » réalisée par Darren Wershler, Jussi Parikka and Lori Emerson, [whatisamedialab.com](http://whatisamedialab.com), 7 avril 2017, <<http://whatisamedialab.com/2017/04/07/an-interview-with-bernard-perron-guillaume-roux-girard-and-carl-therrien-at-ludicine-lab-universite-de-montreal/>>.
4. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Assassin's Creed: le grand pari d'Ubisoft », réalisée par Hugo-Pilon Larose, *La Presse*, 24 décembre 2016 (<http://www.lapresse.ca/cinema/nouvelles/entrevues/201612/23/01-5054227-assassins-creed-le-grand-pari-dubisoft.php>).
5. PERRON, Bernard (entrevue avec), « D'où vient notre goût pour la peur? », réalisée par Dominique Nancy, *Journal Forum*, 6 Novembre 2015 (<<http://www.nouvelles.umontreal.ca/recherche/arts-musique/20151106-do-vient-notre-go-t-pour-la-peur.html>>).
6. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Terreur dans les salles », entretien de Perrine Louart, *Quartier Libre*, Vol 22, No 5, 29 octobre, 2014, p. 18.
7. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Histoire de peur », entretien de Nadine Descheneau, *La Presse +*, 26 octobre, 2013.
8. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Les savants du dixième art », entretien écrite réalisée Stéphane Baillargeon, *Le Devoir*, 11-12 février 2012, p. A6-A7.
9. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Terroriser autrement : le cas du jeu vidéo Amnesia : the Dark Descent », compte rendu de conférence de Grégory Haelterman, *Convergence*, No 72, Novembre-Décembre 2011, p. 20-21.
10. PERRON, Bernard (entrevue avec), « Colloque - Bernard Perron : "Dans un jeu vidéo, je vis mon cauchemar" », réalisée par Marcel Oudot, *Le Populaire du Centre - Limoges*, 12 juin, p. 6.

11. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Le colloque Thinking after Dark: penser le jeu vidéo d'horreur» (en collaboration avec Martin Picard), réalisée par Charles Prémont, *Le Lien multimédia*, Vol. 15 no 18, 20 au 26 avril 2009, p. 5.
12. PERRON, Bernard (entrevue avec), «L'horreur : enjeux et... en jeux», réalisée par André Lavoie, *Le Devoir*, 22 avril 2009, p. B-9.
13. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Vi behöver lite skräck och monster», réalisée par Annette Fröstberg, *Malmö högskolas webbplats*, 24 avril 2008.
14. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Vad är du rädd för?», réalisée par Katia Wagner, *Sydsvenskan - Malmö/Lund*, 5 juin 2008, p. B6
15. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Un professeur plongé dans l'horreur. Le professeur Bernard Perron étudie les émotions des gamers», réalisée par Mathieu-Robert Sauvé, *Forum*, Vol. 41, No 9, 30 octobre 2006, p. 1-2.
16. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Les tournages américains en sol canadien. La folie des grandeurs», réalisée par Emmanuelle de Mer, *Quartier libre. Journal des étudiants de l'Université de Montréal*, Vol 8 No 14, 27 mars au 9 avril 2001;
17. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Aux frontières du réel (cinéma et jeux vidéo)», réalisée par Gildar Meneu, *Ici Montréal*, hebdomadaire culturel, Vol 4 No 16, 11 janvier 2001, p. 22;
18. PERRON, Bernard (entrevue avec), «Que sont les emplois devenus ?», par Thierry Gendron, *reVue*, Le mensuel des étudiant(e)s du département d'histoire de l'art de l'Université de Montréal, Vol 1 No 4, février 1996, p. 9;
19. PERRON, Bernard, «"C'est cela la grande différence : la qualité du regard". Entretien avec Wim Wenders. Festival international du film de Cannes», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 3, automne 1995, p.15-19;
20. PERRON, Bernard, «"Tourner, oui. Mais tourner librement". Entretien avec André Turpin», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14 No 1, hiver-printemps 1995, p. 48-51;
21. PERRON, Bernard, «"Je trouve ma nourriture cinématographique dans les têtes et les visages humains". Entretien avec Alain Cavalier. Festival des films du monde», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 13 No 1, hiver 1994, p. 10-15;
22. PERRON, Bernard, «"C'est l'humour de la nature humaine". Entretien avec Les Blank. Festival des films du monde», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 1, octobre-décembre 1992, p. 18-21;
23. PERRON, Bernard, «Auteurs, cohérence et complicité. Entretien avec Antoine de Baecque», *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 12 No 1, octobre-décembre 1992, p. 46-47.

#### **3.4.8 Divers**

1. «Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la culture et de la société», Document de recherche produit pour le Service des expositions du Musée de la civilisation à Québec, par Frédéric Maheux et Andréane Morin-Simard, supervisés par Dominic Arseneault et Bernard Perron (Université de Montréal), 12 avril 2012, 59 p.
2. Membre du comité de lecture de *GameStudies : The International Journal of Computer Game Research*, mars 2010-aujourd'hui.
3. Évaluation d'un article pour la revue *CiNéMAS*, Montréal, octobre, 2009.
4. Évaluation d'un article pour la revue *Communication*, Québec, août 2009.
5. Évaluation externe d'un projet de recherche, Israel Science Foundation (ISF), Jerusalem, Israël, mai 2007.
6. Membre du comité de lecture de la revue *Intermédialités*, Montréal;
7. Membre de rédaction des *Cahiers du gerse*, Montréal;
8. Membre du comité de lecture *Cahiers du gerse*, Montréal, *Un monde merveilleux*, No 6, automne 2005;
9. Membre du comité de lecture de *CiNéMAS*, Montréal, *Cinélekta 4*, Vol 12 No 3, printemps 2002;
10. Évaluation d'article pour la revue *Surface*, août 2000;
11. Membre du comité de lecture de *CiNéMAS*, Montréal, *Intermédialité et cinéma*, Vol 10 No 2-3, printemps 2000;
12. Évaluation externe du manuscrit *The Medium of Video Game* (édité par Mark J. Wolf) pour la University of Texas Press, 2000;
13. Membre du comité de lecture de *CiNéMAS*, Montréal, *Les dispositifs de médiation*, Vol 9 No 1, automne 1998;
14. Co-rédacteur (1995) et membre du comité de rédaction (1991-1995), Revue *Ciné-Bulles*, Montréal, Vol 14, No 2 et no 3, 1995;
15. Membre du comité de lecture de *CiNéMAS*, Montréal, *Questions sur l'éthique au cinéma*, Vol 4 No 3, printemps 1994;
16. Rédacteur-adjoint et trésorier, Revue *Words on Film*, Université Concordia, Montréal, 1989.

### **3.5 Communications, conférences, colloques**

#### **3.5.1 Colloques ou congrès avec arbitrage**

1. « More Than Facts and Statements: The Forms of Video Game Criticism», *Society for Cinema & Media Studies Conference 2019*, Seattle, 16 mars 2019.
2. «Être zombie et aller dans tous les sens». *Les sens et le lieu : 4e édition du colloque annuel du Laboratoire d'anthropologie visuelle (LAV)*, Université de Montréal, 31 octobre 2018.
3. «Focaliz-Action: From Narrative Filtering to Actional Regulation», (en collaboration avec Hugo Montembeault), *Games and Literary Theory Conference*, ITU Copenhagen, 17 août 2018.
4. «De la bête au monstre : l'animal dans les jeux vidéo d'épouvante», *Colloque L'animal et l'humain*, Université de Montréal, 12 avril 2018.
5. «Visualizing Video Game History: Five Genres Through The Lens of Discourse Communities» (en collaboration avec Carl Therrien), *The 10th Digital Games Research Association (DiGRA) Conference*, Swinburne University of Technology, Melbourne, Australie, 6 juillet 2017.
6. «From Scholars to Reviewers: the Quest for the Adventure Genre» (en collaboration avec Pascale Thériault), *Canadian Game Studies Association Annual Conference, 2016 Congress of the Humanities and Social Sciences*, University of Calgary, 1er juin 2016.
7. «Figurer l'horreur: dans le cadre des adaptations bédéiques et cinématographiques de *Midnight Meat Train* et de *Dread*», Colloque Transmédiatité, Bande dessinée, Adaptation, 84ième congrès annuel de l'ACFAS (Association francophone pour le savoir), 11 mai 2016.
8. «Video Game Genres Through the Prism of Discursive Communities» (en collaboration avec Guillaume Roux-Girard), *Game Studies Area, 2015 PCA/ACA National Conference*, New Orleans, 2 avril 2015.
9. «Cutting the scene of the cut-scenes», *Cut-scenes reloaded. Making a scene about the cinematic aspects of video games*, *Society for Cinema & Media Studies Conference 2015*, 25 mars 2015.
10. «Les genres vidéoludiques au coeur de l'imaginaire des communautés de discours» (en collaboration avec Andréane Morin-Simard, Hugo Montembeault et Guillaume Roux-Girard), *Colloque international FIGURA : Les imaginaires de la communauté*, Université du Québec à Montréal, 5 mars 2015.
11. «The Walking Dead et la sérialité mise en jeu», Colloque Télé en série : De la fascination populaire à l'observation critique, Université de Montréal, 23 mai 2014.
12. «Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres» (en collaboration avec Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, Andréane Morin-Simard et Hugo Montembeault-Paquette), *Proceedings of CGSA 2014: Borders without Boundaries*, Brock University, St. Catharines, 29 mai 2014.
13. «Playing Along with the Humans in The Walking Dead» (en collaboration avec Guillaume Roux-Girard), *The 6th Digital Games Research Association (DiGRA) Conference*, DeFragging Game Studies, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 26-29 août 2013.
14. «The Game Studies Language Exchange Program: Jacques Henriot», *The 6th Digital Games Research Association (DiGRA) Conference*, DeFragging Game Studies, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 26-29 août 2013.
15. «The Changing Paradigms of Game Studies», *Colloque International Histoire des Jeux (1ère édition : Construire, raconter et travailler avec l'histoire)*, Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), Montréal, 21-23 juin 2013.
16. «Les Traits et tracés des zombies bédéiques», *Invasion Montréal: Premier colloque international sur les zombies/First International Conference on Zombies*, Université du Québec à Montréal, 6 juillet 2012.
17. «Drawing (to) Fear and Horror: Into the Frame of the *Midnight Meat Train* and *Dread* Comic and Film Adaptations», Clive Barker: Dark Imaginer Conference, School of English, Trinity College, Dublin, 13-14 juillet 2011.
18. «Du sens aux sens ou de la signification aux sensations : analyse ludique des films « difficiles », *Playtime: formes, fonctions et théories du jeu : 18th Annual Conference of the Australian Society for French Studies*, University of Sydney, Australie, octobre 2010.
19. «Condemned to Be Scared in the *Penumbra*: Frightening Regime of Vision in First-person Horror Games», *4th Global Conference: Fear, Horror and Terror*, Oriel College, Oxford, UK, septembre 2010.
20. «General Session: Research Groups – Ludicine Research Group» (en collaboration avec Andréane Morin-Simard, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard, Carl Therrien), *CGSA 4th Symposium, Social Sciences and Humanities Congress*, Concorida University, Montreaé, 28 mai 2010.
21. «Les Traits et tracés des zombies bédéiques», section «Cinema/Comics/Animation, *VIII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, Gorizia, Italie, 20 mars 2010.
22. «Pour une approche des effets génériques de l'horreur dans le jeu vidéo» (en collaboration avec Dominic Arsenault), section «Filming the Game/Playing the Film», *VIII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, conférencier et coordonnateur de la section, Gorizia, Italie, 21 mars 2010.

23. «Le jeu vidéo d'horreur: morts du personnage virtuel», *Personnages virtuels et effets de présence*, Université du Québec à Montréal, Montréal, 6-7 novembre 2009.
24. «In the Horrifying Magic Cycle of Resident Evil 5: A Case Study», *DIGRA 2009 International Conference*, Brunel University, Londres, 1-4 septembre 2009.
25. «Corps Monstrueux: Monstres, Territoires et Survival Horror», *CGSA 3rd Symposium – Congrès de Sciences Humaines*, Carlton University, Ottawa, 23 mai 2009.
26. «La sempiternelle attraction du cinéma interactif», *Cinéma, interactivité et société : Figures d'interactivité*, Université de Poitiers, novembre 2008.
27. «Présentation du projet de recherche CRSH sur le jeu vidéo d'horreur», *CGSA Workshop - Expanding our Horizons: Canadian Games Studies at Home and Abroad*, Simon Fraser University, Vancouver, septembre 2008.
28. «The Magic Circle(s) of Gameplay» (en collaboration avec Dominic Arsenault), *The Philosophy of Computer Games*, Universität Potsdam, Allemagne, 10 mai 2008.
29. «In The Frame of The Magic Cycle» (en collaboration avec Dominic Arsenault), *Breaking the Magic Circle Seminar*, Université de Tampere, Finlande, 10 avril 2008.
30. «Entre bande dessinée, cinéma et fiction interactive : l'écran divisé du BDVD», *Cinema and Comics. Affinities, Differences and New Forms of Interference*, XV International Film Studies Conference, Université d'Udine, Italie, mars 2007.
31. «Mise en scène/mise en case. Aspects de l'alternance visuelle dans la littérature en images et dans les vues animées au tournant du siècle» (en collaboration avec Pierre Chemartin), *Cinema and Contemporary Visual Arts/3*, VI Magis/Gradisca International Film Studies Spring School, Gardisca, Italie, mars 2008.
32. «The Early Cases of Alternating Scenes: The Space of the Page, the Space of the Screen», (en collaboration avec Pierre Chemartin), *"Cinematicity" 1895: Before and After*, University of Essex, Angleterre, mars 2007.
33. «The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror», *Gaming Realities: the Challenge of Digital Culture*, Medi@terra 2006 Conference, Athènes, Grèce, octobre 2006.
34. «*The Thing* (2002): Alone with my Squad», *Cooperating with AI*, Canadian Games Study Association Workshop, York University, Toronto, September 2006.
35. « L'illusion du cinéma interactif », (en collaboration avec Carl Therrien), Colloque : *Interactivité et formes narratives*, 74<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université McGill, mai 2006.
36. «>>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps» (en collaboration avec Carl Therrien), *Film Style*, XIII International Film Studies Conference, Université d'Udine, Italie, mars 2006.
37. «Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Games», *Aesthetics of Play. A Conference on Computer Game Aesthetics*, Université de Bergen, Norvège, 2005;
38. « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions», *DIGRA 2005 International Conference*, Simon Fraser University, Vancouver, 2005;
39. «Survival Horror : Corps mutilés et Autres monstrueux.», colloque *l'Expérience du corps à l'ère écranique*, 73<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université du Québec à Chicoutimi, 2005;
40. «Video Games and Emotions», *Narration, Imagination, and Emotion in the Moving Image Media*, 2004 Conference of the Center for the Cognitive Study of the Moving Image, Calvin College, Grand Rapids, États-Unis, 2004;
41. «Débordements ludiques ou convergence du cinéma et du jeu vidéo», *Confluence*, 2004 Congress of the Humanities and Social Sciences, University of Manitoba, Winnipeg, 2004;
42. «L'horreur, du cinéma au jeu vidéo», 72<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université du Québec à Montréal, 2004;
43. «Le cinéma interactif à portée de main », *The Five Senses of Cinema*, XI International Film Studies Conference, Université d'Udine, Udine, Italie, 2004;
44. «*Anaconda*, a Snakes and Ladders Game», *Screen Studies Conference*, Glasgow University, Écosse, 2003;
45. «L'approche ludique du cinéma: un jeu à motif mixte (collaboration et conflit)», *Conflict and Cooperation : Local, National, Global*, 2003 Congress of the Humanities and Social Sciences, University of Halifax, Nouvelle-Écosse, 2003;
46. «Vers les études des jeux vidéo», colloque *Nouvelles technologies: Nouvelles textualités*, 71<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université du Québec à Rimouski, 2003;

47. «Sur la dimension ludique des NTIC : l'exemple du cinéma», *Du discours et de l'usage des NTIC à l'expérimentation intermédiatique : études autour des pratiques du collectif étudiant du CRI. Colloque du collectif étudiant du CRI*, 70<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université Laval, Québec, 2002;
48. «Pleins jeux sur le cinéma contemporain», *Le cinéma contemporain, état des lieux*, Université de Lyon, France, 2002;
49. «*Tender Loving Care* (1999) ou comment je dois percevoir l'action d'un film interactif», *Le savoir critique*, 69<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), responsable de la section des études cinématographiques, président de séance et conférencier, Université de Sherbrooke, 2001;
50. «Interactive Movies : From Gamers to Players», *On the Threshold of Film and Video Games*, Society for Cinema Studies 2001 Conference, Washington, États-Unis, 2001;
51. «Un regard ludique sur la ville. Quelques flâneries dans le Los Angeles du jeu *Blade Runner*», *Du cinéma et des restes urbains*, colloque de Montréal sur le nouvel art de voir la ville et de faire le cinéma, Montréal, 2000;
52. «The (Theoretical) Challenge of Video Game», *Video Game Theory*, Society for Cinema Studies 2000 Conference, Chicago, États-Unis, 2000;
53. «Du cinéma au jeu : le film interactif », conférences organisées par le Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), Université de Montréal, 1999;
54. «Going to Play (At) the Movie», Society for Cinema Studies 1999 Conference, West Palm Beach, États-Unis, 1999;
55. «Les premières transi-sons de l'alternance», *Sound and Early Cinema*, 5<sup>th</sup> International DOMITOR Conference (Association internationale pour le développement de la recherche sur le cinéma des premiers temps), Library of Congress, Washington, D.C., États-Unis, 1998;
56. «Les pions du jeu de la fiction», *Cinéma et stéréotype*, 16<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1997;
57. «L'alternance du *Médecin du château* (1908) : scène/hors-scène», *Colloque sur la firme Pathé Frères (1896-1914)*, 4<sup>e</sup> Congrès international de DOMITOR (Association internationale pour le développement de la recherche sur le cinéma des premiers temps), Cinémathèque française, Paris, France, 1996;
58. «Dans l'ombre de *Touch of Evil*», *Philosophie esthétique de la communication*, 64<sup>e</sup> congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université McGill, Montréal, 1996;
59. «Une machine à faire penser», *Sur la notion de genre au cinéma*, 14<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1994;
60. «Temps, lieu et mémoire», *Le temps au cinéma*, 13<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1993;
61. «Focalisation et focalisateur», *Le scénario*, 12<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1992;
62. «Au-delà du hors-champ : le hors-scène», *Le cinéma et son spectateur*, 11<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1991.

### 3.5.2 Colloques, symposiums ou séminaires spéciaux sur invitation

1. «Jeu vidéo et cinéma», Culture Numérique, Master Information - Communication de l'UFR SHS-Metz, conférencier invité, Université de Lorraine, 29 janvier 2018.
2. Table ronde «Gérer un game lab: entretien, financement, conservation et patrimonialisation», *Symposium des laboratoires francophones sur le jeu : Épisode 2*, Université Paris 13, Villetaneuse, 22 octobre 2018.
3. « Petite promenade québéco-intertextuelle dans les bois de KONA » (en collaboration avec Francis Lavigne), *Journée d'études LUDOV 2.0*, Université de Montréal, 13 juin 2018.
4. Présentation du LUDOV, *Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification*, Université de Montréal, 15 mai 2018.
5. «Bienvenue dans les jeux vidéo d'épouvante », trois séances données à la Société Monstrum de Montréal, Collectif d'universitaires, de chercheurs et de cinéastes spécialisés dans le cinéma, la télévision et la littérature d'horreur, 29 mars, 3 et 10 avril 2018.
6. «Le Survival Horror: Marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement», *Penser (avec) la culture vidéoludique : Colloque sur le jeu vidéo*, Université de Lausanne, conférencier invité, 7 octobre 2017.
7. «Survival Horror: Going down in History with a Loading Screen». *Cologne Game Lab*, conférencier invité, Cologne, Allemagne, 24 mai 2017.
8. «Concevoir la peur vidéoludique», InGame: Enjeux du Game design #9, conférencier invité, Séminaire d'élève de l'École Normale Supérieure Ulm consacré au jeu vidéo, 15 mars 2016.
9. « Bodifications: Mapping the Body in the Zombie Culture», XIV MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema - Bodifications: Mapping the Body in Media Cultures, conférencier invité et président de séance, Gorizia, Italie, 12 mars 2016.



10. « Le jeu vidéo » (en collaboration avec Andréane Morin-Simard et Hugo Montembeault), Atelier sur le montage, projet «Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours» du GRAFICS, Université de Montréal, 30 janvier 2016.
11. «Grounding Game Studies in Discourse Communities», Grounding Game Studies, Workshop/symposium, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, 28 mai 2015.
12. « Le jeu vidéo » (en collaboration avec Andréane Morin-Simard et Hugo Montembeault), Atelier sur le montage, projet «Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours» du GRAFICS, Université de Montréal, 6 décembre 2014.
13. «Présentation du projet – L'histoire du jeu vidéo, un défi pour la théorie: étude des aspects formels et de la réception des genres vidéoludiques» (en collaboration avec Hugo Montembeault), Ateliers sur les jeux vidéo du Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes de l'Université de Montréal, 21 mars 2014.
14. «Wandering the Panels, Walking Through Media: Zombies, Comics and the Transmedial Postapocalyptic World», *Transmedial Worlds in Convergent Media Culture*, Winter School, Graduate Academy of the University of Tübingen, Germany, conférencier invité, 27 février 2014.
15. «Se prêter au jeu humain de *The Walking Dead*» (en collaboration avec Guillaume Roux-Girard) *Warzone 6*, Musée de la civilisation de Québec, 14 septembre 2013.
16. «The Thing Called Gameplay Emotion, And How It Is Bred in the Gamer's Affective Space», *Games, Cognition & Emotion. Conference on Cognitive Studies of the Video Game Experience*, conférencier invité, Hamburg University, Allemagne, 5-6 juillet 2013.
17. «The Survival Horror: The Perfect Video Game Genre for a Study of Gender», Carleton Hyperlab Talks, Carleton University, Ottawa, 5 décembre 2012.
18. «Le Survival Horror : un genre vidéoludique parfait pour une étude genrée», *Genre et jeu vidéo*, conférencier invité, Université Claude Bernard Lyon 1, France, 12-14 juin 2012.
19. «L'attitude de Jacques Henriot», *30 ans de sciences du jeu à Paris 13: Journée en hommage à Jacques Henriot*, Université Paris 13 – Campus de Villetaneuse, 4 mai 2012.
20. «*Amnesia: The Dark Descent*», *Récit(s) et jeux numériques/Experiencing Stories with/in Digital Games*, 24<sup>e</sup> édition des Entretiens Jacques Cartier, Concordia University, conférencier invité, 1-2 octobre 2011.
21. «Horror in the Video Game», Silicon Knights Lecture Series, St. Catharines, 22 octobre 2009.
22. «In the Horrifying Magic Cycle of Resident Evil 5: A Case Study», Interactive Arts and Science, Centre for Digital Humanities, Brock University, St. Catharines, 21 octobre 2009.
23. «Le lecteur de théorie du jeu vidéo», *Les jeux vidéo : Au croisement du social, de l'art et de la culture*, Université de Limoges, "keynote speaker", 10-12 juin 2009
24. «L'archivage du cinéma interactif» (en collaboration avec D. Arsenault, M. Picard, G. Roux-Girard, M. Picard, et C. Therrien), *Histoires et Archives, arts et littératures hypermédiatiques et Biennale de Montréal 2009*, Montréal, 30 avril 2009.
25. « Synchronisme et action : la violence sonore du jeu vidéo d'horreur » (en collaboration avec Guillaume Roux-Girard), *Colloque États de Violence : esthétique, politique, imaginaire*, Université du Québec à Montréal, 21 mai 2009.
26. «Le Survival Horror: prolongement du genre corporel», *Penser après la tombée de la nuit : Bienvenue dans les jeux vidéo d'horreur*, Maison Ludger-Duvernay, Montréal, 23-25 avril 2009.
27. «Comment deux retraités du hockey essaient de revenir dans la grande ligue: questions de simulation, d'incarnation et de jeu dans NHL2K9 pour le Wii» (en collaboration avec Bart Simon), *Patiner sur une glace très mince : Conférence sur NHL2K9 pour le Wii*, mi-colloque organisé par Ludiciné et The Montreal GameCODE Project (Université Concordia), co-organisateur (avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia), Université Concordia, 20 février 2009.
28. «L'Agencement visuel en bande dessinée: tabularité, montage spatial et édition» (en collaboration avec Pierre Chemartin), *VII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, Gorizia, Italie, 28 mars 2009.
29. «Filming the Game», *VII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, Gorizia, Italie, 31 mars 2009.
30. «Comment deux retraités du hockey essaient de revenir dans la grande ligue: questions de simulation, d'incarnation et de jeu dans NHL2K9 pour le Wii» (en collaboration avec Bart Simon), *Patiner sur une glace très mince : Conférence sur NHL2K9 pour le Wii*, mi-colloque organisé par Ludiciné et The Montreal GameCODE Project (Université Concordia), co-organisateur (avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia), Université Concordia, 20 février 2009.
31. «The Ludic Design of Horror Film – V.2», Open Lecture, Département des arts, de la culture et de la communication, Université de Malmö, Suède, 28 mai 2008.

32. «In The Frame of The Magic Cycle – V.2», Open Lecture, Département des arts, de la culture et de la communication, Université de Malmö, Suède, 27 mai 2008.
33. «The Ludic Design of Horror Film», Guest Lecture, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, 23 mai 2008.
34. «Figures of Interactivity: the Ergodic Dimensions of FMV-based Games and Other Interactive Artworks», *Game Lecture Series*, Center for Computer Games Research, IT University, Copenhagen, 24 avril 2008.
35. «De la "sortie de Spacewar! des laboratoires de MIT" à Gears of War, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique». *Festival du nouveau cinéma* (Le Futur du cinéma ? Cinéma et Jeu vidéo), conférencier (en collaboration avec Carl Therrien, étudiant de 3<sup>e</sup> cycle), Montréal, 20 octobre 2007.
36. «(10 minutes)... pour faire le point sur l'interactivité», table ronde sur l'interactivité avec Gregory Chatonsky, Louis-Claude Paquin, Bernard Perron et Bertrand Gervais, le NT2, Laboratoire de recherches sur les œuvres hypermédiatiques, et Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, Université du Québec à Montréal de l'UQAM, 11 avril 2007.
37. «In the Fatal Frame of Survival Terror», *Gothic and Horror in Literature, Film and Video Game*, "keynote speaker", Université de Lund, Suède, décembre 2006.
38. «Le cercle heuristique de la jouabilité». Groupe de recherche « Observatoire de la littérature hypertextuelle », le *Laboratoire NT2 : Nouvelles technologies, nouvelles textualités* et *Figura et le centre de recherche sur le texte et l'imaginaire*, conférencier, 14 novembre 2006.
39. «Between light and shadow, the emotional experience in ICO and Silent Hill 2», *Game aesthetics and emotion: light, sound and narrative*, "keynote speaker", The School of Arts and Communication, Malmö University, Suède, décembre 2005.
40. «Le jeu vidéo : une expérience émotionnelle», La zone Arcadémique, Festival Arcadia, Montréal, novembre 2005.
41. «Fear, Terror and Sadness in Film and Video Game», département de Media Studies, University of Buffalo, États-Unis, 2005;
42. «Entrer dans le jeu», Problématique de l'intermédialité (PLU 6042), Séminaire du CRI, 2005;
43. «Silent Thrills in *Silent Hill*», The Montreal GameCODE Project and The Department of Sociology and Anthropology, conférencier, Université Concorida, Montréal, 2004;
44. «Jeux vidéo : ce n'est pas du cinéma!», Activités d'inauguration du LANTISS (Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène), conférencier (en collaboration avec Carl Therrien, étudiant de 2<sup>e</sup> cycle), Université Laval, Québec, 2004;
45. «Sommes-nous heureux en Amérique ?», *Printemps de la culture*, Cégep Édouard-Montpetit, Longueuil, 2002;
46. «Les raccords cachés d'Hitchcock», exposition *Hitchcock et l'art*, Musée des beaux-arts de Montréal, 2001;
47. «Du cinéma au jeu : le film interactif », conférence organisée par le Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), Université de Montréal, 1999;
48. «L'aventure des films interactifs». 8<sup>e</sup> Forum de recherches de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1999;
49. «Coups droits et revers autour de *La Spectature prise au jeu*. À propos du travail de Bernard Perron». Rencontre et table ronde autour de ma thèse de doctorat organisées par l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1998;
50. Communication en réponse à «Pour une approche cognitiviste du "cinéma de la sensation"» de Laurent Jullier (Université de Metz, France), *L'émotion dans l'interprétation des films*, 6<sup>e</sup> Forum de recherches de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1997.

### **3.5.3 Interventions sur invitation dans des cours ou des séminaires réguliers**

1. «Le cas du jeu vidéo», professeur invité, Séminaire Analyse filmique, Université de Strasbourg, 21 au 24 janvier 2019.
2. Cinq conférences sur invitation à l'Université de Malmö dans les cours suivants: KK416A Genres, texts and media («Clive Barker», 7 décembre 2018), KK641B Understanding the Creative Industries («Creativity in Video Games», 12 décembre 2018), 139a Graphic Storytelling and Visual Narrative («Multiples Versions», 14 décembre 2018), KK149A Storytelling - Narration Across Media («Zombie Narratives», 19 décembre) et K3 Seminar Series («Horror or Scary Video Games», 20 décembre 2018).
3. Intervention dans le séminaire commun de méthodologie de la recherche (1<sup>ère</sup> année de master) animé par Martin Goutte et Perrine Boutin, Université Paris 3 – La Sorbonne Nouvelle, 14 décembre.
4. Conférence dans le cadre du séminaire du CRILCO : «Le théâtre des "trentenaires" : nouvelles approches pour nouvelles écritures» de Jean-Marc Larue, Université de Montréal, 17 novembre 2015.
5. Conférence dans le cadre du cours de 2<sup>e</sup> cycle *Storytelling and Games* d'Espen Aarseth, IT University of Copenhagen, mars 2010.

6. Conférence «The Ludic Design of Horror Film – V.2», Open Lecture, Département des arts, de la culture et de la communication, Université de Malmö, Suède, 28 mai 2008.
7. «In The Frame of The Magic Cycle – V.2», Open Lecture, Département des arts, de la culture et de la communication, Université de Malmö, Suède, 27 mai 2008.
8. Conférence «The Ludic Design of Horror Film», Guest Lecture, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, 23 mai 2008.
9. Conférence : «Simon Niedenthal's PhD draft manuscript discussion», commentateur externe, *Research Seminar at K3*, Université de Malmö, Suède, 25 mars 2008.
10. Conférence dans le cadre du cours de 1<sup>er</sup> cycle *Théorie des arts numériques* de Suzanne Leblanc, Université Laval, Québec, mars 2007.
11. Conférence dans le cadre du cours de 1<sup>er</sup> cycle *Théorie des arts numériques* de Suzanne Leblanc, Université Laval, Québec, février 2006.
12. Conférence dans le cadre du cours de 1<sup>er</sup> cycle *Théorie des arts numériques* de Suzanne Leblanc, Université Laval, Québec, 2006.
13. Conférence dans le cadre du cours de 1<sup>er</sup> cycle *Communication 322: Multimedia Design* de Mark J.P. Wolf, Concordia University, Wisconsin, 2002;
14. Conférence dans le cadre du séminaire de 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles *Lectures divergentes* de Bertrand Gervais, Université du Québec à Montréal, 1999;
15. Conférence dans le cadre du cours de 1<sup>er</sup> cycle *Théories du cinéma* d'André Gaudreault, Université de Montréal, 1999;
16. Exposé dans le cadre du séminaire de 1<sup>er</sup> cycle *Film Studies Specialization Seminar* de Thomas Waugh, Université Concordia, Montréal, 1996;
17. Exposé dans le cadre du séminaire de 2<sup>e</sup> cycle *Questions de narration au cinéma* d'André Gaudreault, Université de Montréal, 1995;
18. Conférence dans le cadre du cours de 1<sup>er</sup> cycle *Analyse et critique de film* de Lucie Roy, Université Laval, Québec, 1995.

#### **3.5.4 Conférences de vulgarisation et autres interventions publiques**

1. «Anaconda», Off-Ciel 2016 : Le Réveil du nouveau, COOP Katacombes, Montréal, 17 avril 2016.
2. «L'allure et la portée des zombies vidéoludiques», Conférences académiques sur l'étude du jeu vidéo et la culture populaire, Otakuton : Festival d'anime, Montréal, 8 août 2015.
3. «Inventer le futur : Brain Dump MIGS 2012», Sommet international du jeu de Montréal (MIGS), 14 novembre 2012.
4. «Les théories du montage», Service des activités culturelles (SAC), Université de Montréal, 2002;
5. «Les conceptions du montage», Service des activités culturelles (SAC), Université de Montréal, 2001-2002;
6. «Initiation à l'art du cinéma» (en collaboration avec Emmanuel Poisson pour la préparation), Antenne universitaire du troisième âge de l'Université de Sherbrooke en Montérégie, 1999.

#### **3.5.5 Organisation de colloques et autres manifestations**

1. *Symposium Histoire du jeu «Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques»*, Grand Bilbiothèque, Montréal, responsable, co-organisateur et président de séance, 27-28 juin 2017.
2. Président de séance, «L'Évolution des pratiques en fonction du support audiovisuel: télévision, vidéo et jeu vidéo», 2016 FSAC Annual Conference, 2016 Congress of the Humanities and Social Sciences, University of Calgary, 1<sup>er</sup> juin 2016.
3. *Remonter/Remixer/Partager: technologies, esthétiques, politiques, Colloque international Max et Iris Stern 8*, modérateur, Musée d'art contemporain de Montréal, 5 avril 2014.
4. «Invasion Montréal : Premier colloque international sur les zombies/First International Conference on Zombies», Co-responsable, Université du Québec à Montréal, 5-7 juillet 2012.
5. «Impact des Innovations technologiques sur l'historiographie et la théorie du cinéma», membre du comité scientifique, Cinémathèque québécoise, 1-6 novembre 2011.
6. «Le jeu vidéo en Ligne: nouvel espace de socialisation», Colloque international et bilingue du groupe de recherche *Homo Ludens* (UQAM) en collaboration avec le TAG (Université Concordia), membre du comité scientifique et président de séance, Université du Québec à Montréal, 28-30 octobre 2010.
7. *Un après-midi dans la pluie battante (Heavy Rain, Quanti Dream, 2010)*, mi-colloque organisé par Ludiciné et le centre de recherche GameCODE/TAG (Université Concordia), co-organisateur (avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia), Université de Montréal, 14 mai 2010.
8. Co-cordonnateur de la section «Cinema/Comics/Animation», *VIII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, Gorizia, Italie, 19-24 mars 2010.

9. Cordonnateur de la section «Filming the Game/Playing the Film», *VIII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, Gorizia, Italie, 20-22 mars 2010.
10. *Figures de violence*, colloque en ligne, co-organisateur (avec Lucie Roy et Richard Bégin), Laboratoire Nt2, 1er février au 30 avril 2009.
11. *Penser après la tombée de la nuit : Bienvenue dans les jeux vidéo d'horreur*, organisateur, Maison Ludger-Duvernay, Montréal, 23-25 avril 2009.
12. «Filming the Game», *VII MAGIS – International Film Studies Spring School Cinema and Contemporary Visual Arts*, coordonnateur de la section, Gorizia, Italie, 31 mars 2009.
13. *Patiner sur une glace très mince : Conférence sur NHL2K9 pour le Wii*, mi-colloque organisé par Ludiciné et The Montreal GameCODE Project (Université Concordia), co-organisateur (avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia), Université Concordia, 20 février 2009.
14. *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Colloque d'études du jeu vidéo organisé par Ludiciné, le groupe de recherche HomoLudens sur la communication et la socialisation dans les jeux vidéo (Université du Québec à Montréal), et l'équipe CRITIC de l'Institut Télécom (Paris), 76ième congrès annuel de l'ACFAS (Association francophone pour le savoir), 6 et 7 mai 2008
15. «Cinéma et bande dessinée: affinités, divergences et nouvelles interférences», XV International Film Studies Conference, co-organisateur (avec André Gaudreault, Philippe Marion, Thierry Smolderen et Leonardo Quaresima), Université d'Udine, mars 2008.
16. *Cinema and Contemporary Visual Arts/3 – Section bande dessinée*, VI Magis/Gradisca International Film Studies Spring School, co-organisateur (avec André Gaudreault, Philippe Marion, Thierry Smolderen et Leonardo Quaresima)Gradisca, Italie, mars 2008.
17. «*Guitar Hero: Playing at Playing Guitar*», mi-colloque organisé par The Montreal GameCODE Project (Université Concordia) et Ludiciné, co-organisateur (avec Bart Simon, avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia), Concordia University, Montréal, janvier 2007.
18. «*Cooperating with Ab*», Canadian Games Study Association Workshop, co-organisateur (avec Bart Simon, avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia),, York University, Toronto, September 2006.
19. «*Tom Clancy's Splinter Cell. L'analyse est la seule option. Ceci n'est pas un post mortem*», mi-colloque organisé par The Montreal GameCODE Project (Université Concordia) et le département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, co-organisateur (avec Bart Simon du département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia), Université de Montréal, 2005;
20. Responsable et président de séance, «Séance des études cinématographiques», 73<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université du Québec à Chicoutimi, 2005;
21. Président de séance, «Résistances et appropriations», *Enjeux interculturels des médias. Violences, discontinuités, altérités*, 6e colloque international du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), Goethe-Institut, Montréal, 2004.
22. Président de séance, «Types et tropes», 3<sup>e</sup> Congrès international consacré aux femmes à l'époque du cinéma muet, Université Concordia, Montréal, 2004;
23. Président de séance, «Séance des études cinématographiques», 71<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université du Québec à Rimouski, 2003;
24. Président de séance, journée des communications libres en études cinématographiques, 71<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université de Rimouski, 2003;
25. Président de séance, *Cinéma des premiers temps. Technologie et dispositif*, 7<sup>e</sup> Congrès international de DOMITOR, Cinémathèque québécoise, Montréal, 2002;
26. Président de séance, journée des communications libres en études cinématographiques, *Le savoir critique*, 69<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université de Sherbrooke, 2001;
27. Responsable de la section des études cinématographiques, *Le savoir critique*, 69<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université de Sherbrooke, 2001;
28. Responsable de la section «On the Threshold of Film and Video Games», Society for Cinema Studies 2001 Conference, Washington, États-Unis, 2001;
29. Président de séance, *Arrêt sur image et fragmentation du temps*, colloque de la treizième édition des "Entretiens du Centre Jacques Cartier" organisé par le Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS) et l'Institut Lumière, Cinémathèque québécoise, Montréal, 2000;
30. Président de séance, *Le cinéma est-il un reflet de la réalité?*, Colloque de cinéma lors de *Les sciences au XXI<sup>e</sup> siècle*, 68<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université de Montréal, 2000;

31. Président de séance, journée des communications libres en études cinématographiques, *Les sciences au XXI<sup>e</sup> siècle*, 68<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université de Montréal, 2000;
  32. Responsable de la section des études cinématographiques, *Les sciences au XXI<sup>e</sup> siècle*, 68<sup>e</sup> Congrès de l'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences (ACFAS), Université de Montréal, 2000;
  33. Membre du comité organisateur de *Du cinéma et des restes urbains* (Les premières rencontres de Montréal sur la ville et le cinéma), organisées par l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 2000;
  34. Initiateur et responsable de la projection expérimentale «*Blade Runner*, du film au jeu en passant par Los Angeles», *Du cinéma et des restes urbains*, Les premières rencontres de Montréal sur la ville et le cinéma, organisées par l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 2000;
  35. Président de séance, *Le cinéma, cent ans après*, 15<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC) et du Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographiques et scéniques (GRAFICS), Montréal, 1995;
  36. Responsable de l'encadrement des conférenciers/ères étrangers/ères, *Le scénario*, 12<sup>e</sup> colloque de l'Association québécoise des études cinématographique (AQEC), Montréal, 1992.
- 

## **4. ACTIVITÉS DE CRÉATION**

### **4.1 Production cinématographique**

1. Production, réalisation, son et montage, *Prendre le large*, 16 mm / couleur / 8 min 14 sec / fiction / 1995 (Indépendant), présenté aux 14<sup>e</sup> Rendez-vous du cinéma québécois (Montréal et Québec), 1<sup>ère</sup> édition de Regard sur relève du cinéma et de la vidéo (Chicoutimi), 12<sup>e</sup> Festival de cinéma international de Ste-Thérèse/Ste-Adèle et Cinemental 96 (Winnipeg);
  2. Production, réalisation, direction photo et montage, *Clef de sol ou clef du destin*, Super 8 / couleur / 6 min 45 sec / fiction / 1987 (Université Concordia)
  3. Production, réalisation, direction photo et montage, *50%*, Super 8 / couleur / 5 min 30 sec / fiction / 1986 (Université Concordia)
- 

## **5. INTERVIEWS À LA RADIO ET À LA TÉLÉVISION**

1. Interview télévisée, «*Doit-on prescrire des jeux vidéo?*», *Couple de nerds* animé par Marianne Desautels-Marissal, et Matthieu Dugal, plateforme de Savoir Média, Avril 2018, <<https://savoir.media/clip/doit-prescrire-des-jeux-video>>.
2. Entrevue radiophonique : «Le LUDOV de l'UdeM», entrevue réalisée par Nicola Godin, *émission MTL Techno*, CIBL 101.5 FM, 28 novembre 2018.
3. Entrevue radiophonique : «Lancement du livre *The World of Scary Video Games*», entrevue réalisée par Matthieu Dugal, *émission La Sphère*, première chaîne de Radio-Canada, 9 juin 2018.
4. Entrevue filmée : Sébastien Genvo, «Peur et jeu vidéo», *Théories des jeux vidéo*, Université de Metz, <<https://www.youtube.com/watch?v=w-1iQ-wmm9I>>
5. Entrevue radiophonique, animé par Jean-Michel Berthiaume, *Podcast Pop-en-Stock #136: Resident Evil*, CHOQ, la radio web de l'UQAM, enregistrée le 12 avril 2017.
6. Interview télévisée : «Les jeux vidéo d'horreur», entrevue réalisée par Jason Paré, *émission L'étrange programme*, TCF - La télévision communautaire de Montréal, 12 décembre 2016.
7. Interview radiophonique : «Les jeux vidéo d'horreur», entrevue réalisée par Carine Monat-Reliat, *émission l'oeuf ou la poule*, CHOQ, la radio web de l'UQAM, enregistrée le 31 octobre 2016.
8. Entrevue radiophonique : «Z pour Zombies», entrevue réalisée par Olivier Dumas, *émission Paroles littéraires*, Radio Centre-Ville, enregistrée le 12 mars 2015.
9. Interview radiophonique : «Études universitaires en jeux vidéo : l'offre se diversifie», entrevue réalisée par Matthieu Dugal, *émission La Sphère*, première chaîne de Radio-Canada, 1<sup>er</sup> février 2014.
10. Interview radiophonique : «Le cinéma d'horreur vieillit-il mal?», entrevue réalisée par Stéphane Galarneau, *émission Samedi et rien d'autre*, première chaîne de Radio-Canada, 20 octobre 2013.
11. Interview radiophonique : «Jeu vidéo et science-fiction», entrevue réalisée par Matthieu Dugal, *émission La Sphère*, première chaîne de Radio-Canada, 27 octobre 2012
12. Interview radiophonique : «Les Zombies» (avec Samuel Archibald), entrevue réalisée par Isabelle Craig, *émission Médium Large*, première chaîne de Radio-Canada, 28 juin 2012.

13. Interview radiophonique : «Fear and horror video games», entrevue réalisée par Christy Ann Conlin pour la série radiophonique *Fear Itself*, CBC Radio, 7 juin 2012.
14. Interview radiophonique : «Le couteau dans le cinéma d'horreur», entrevue réalisée par Fabien Fauteux, émission *Histoires d'objets*, première chaîne de Radio-Canada, 3 avril 2012.
15. Interview radiophonique : «Le jeu vidéo à l'université», entrevue réalisée par Matthieu Dugal, émission *La Sphère*, première chaîne de Radio-Canada, 3 avril 2012.
16. Interview radiophonique : «Jeu vidéo et programme universitaire», entrevue réalisée par Dominic Brassard, émission *La nuit qui bat*, première chaîne de Radio-Canada, 27 février 2012.
17. Interview télévisuelle : «Mineure en études du jeu vidéo», LCN TVA, 29 mai 2011.
18. Interview radiophonique : «Le jeu vidéo, c'est sérieux», entrevue réalisée par Annie Desrochers, émission *Samedi et rien d'autre*, première chaîne de Radio-Canada, 28 mai 2011.
19. Interview radiophonique : «Mineure en études du jeu vidéo», CBC Radio, 26 mai 2011.
20. Interview radiophonique : «Jeu vidéo et programme universitaire», entrevue réalisée par Dominic Brassard, émission *La nuit qui bat*, première chaîne de Radio-Canada, 27 février 2012.
21. Interview radiophonique, «Jeux vidéo: quand l'horreur "sonne bien"» (en collaboration avec Guillaume Roux-Girard), entrevue réalisée par Patrick Masbourian, émission *Vous êtes ici*, première chaîne de Radio-Canada, 2 juin 2009.
22. Interview télévisuelle, «Le Colloque : Penser après la tombée de la nuit», émission *M. Net*, Musique Plus, 21 avril 2009.
23. Interview radiophonique, «Cinéma d'horreur et jeux vidéo», émission *Spasm Radio*, CISM Radio étudiante de l'Université de Montréal, 1<sup>er</sup> février 2007.
24. Interview radiophonique, «Les jeux vidéo d'horreur», émission *Pourquoi pas dimanche?*, Première chaîne de Radio-Canada, 28 janvier 2007.
25. Interview radiophonique, «Les jeux vidéo», émission "Indicatif Présent", Radio-Canada, 8 novembre 2005.
26. Interview télévisuelle, «Portrait d'Alfred Hitchcock», émission *Le Point*, Radio-Canada, Montréal, 2000;
27. Interview télévisuelle, «Le cru de 1994. Les Rendez-vous du cinéma québécois», émission *Espace francophone* de Michel Hamousin, FR3, Paris, 1994;
28. Interview télévisuelle, «L'état du cinéma québécois en 1990. Les Rendez-vous du cinéma québécois», émission *Espace francophone* de Michel Hamousin, FR3, Paris, 1993;
29. Interview radiophonique, «Le circuit du cinéma parallèle au Québec», émission *Perspective* de Mario Clément, Radio CIBL-FM, Montréal, 1993;
30. Interview radiophonique, «Le paysage du cinéma à Paris durant les vacances de Noël», correspondant spécial à Paris, émission *À l'écran* de Francine Laurendeau et de Jean-Claude Marineau, Radio-Canada, Montréal, 1990.

---

## **6. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION INTERNE**

### **6.1 À l'Université de Montréal**

1. Membre du comité d'embauche du poste de Professeur ou professeure en Économie du cinéma et des médias.
2. Membre du Comité pour la demande d'octroi d'espaces supplémentaires pour la pratique des arts et de la recherche-crédation.
3. Membre du groupe de travail sur le jeu et l'expression numérique, Grand projet de thématique transversale Comprendre et créer, créer pour comprendre, Laboratoire d'innovation du Vice-rectorat à la recherche, à la découverte, à la création et à l'innovation et du Vice-rectorat aux affaires étudiantes et aux études.
4. Responsable et concepteur du *Forum sur le jeu vidéo* à l'UdeM, Groupe de travail Jeu et expression numérique, Laboratoire d'innovation parrainée par le Vice-rectorat à la recherche, à la découverte, à la création et à l'innovation et par le Vice-rectorat aux affaires étudiantes et aux études, Université de Montréal, 21 septembre 2018.
5. Responsable du comité pour la création de la Majeure en jeu vidéo
6. Initiateur et responsable du laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo. Depuis 2012.
7. Membre du comité de sélection du nouveau professeur en études du jeu vidéo, 2012, et des nouveaux professeurs en études cinématographiques, 2011;
8. Créateur de la Mineure en études du jeu vidéo; 2011.
9. Représentant du Secteur des études cinématographiques, Le Salon des études, Université de Montréal, novembre 2009.
10. Membre du comité des études du D.E.S.S. en design de jeux, École de design industriel de la Faculté de l'aménagement. 2006-2008.
11. Membres du Comité des études supérieures, 2004-2006

12. Membre du comité de création du baccalauréat spécialisé en cinéma, 2003-2004;
  13. Représentant du Secteur des études cinématographiques, Le Salon des études, Université de Montréal, 2000-2003, 2005;
  14. Membre de l'équipe SUITE 2002-2003 (Soutien à l'utilisation de l'Internet et des technologies de l'enseignement). Poursuite du travail pour le *Site de montage* et étude en vue de la conception d'un site Web pour le Secteur des études cinématographiques, 2002-2003;
  15. Conseiller pédagogique, 1<sup>er</sup> cycle, 2000-2002 et hiver 2003;
  16. Membre du comité de sélection des nouveaux professeurs en études cinématographiques, janvier 2002 et avril 2004;
  17. Fonds de démarrage pour *Le site de montage* (site Web pour le cours CIN 1016 – Théorie et pratique du montage) au concours 2001-2002 du programme SUITE (Soutien à l'utilisation de l'Internet et des technologies de l'enseignement), 2001-2002;
  18. Président du premier groupe de travail non-décisionnel et membre du Comité ad hoc sur la révision des interventions du Secteur dans la production, 2000-2001;
  19. Accompagnateur de deux étudiants — Jason Arsenault et Philippe Hamelin — qui allaient présenter leurs films au *V<sup>e</sup> International Festival of Film Schools* du Centro de Capacitation Cinematografica de Mexico, Mexique, subvention de l'Office Québec-Amériques pour la jeunesse (OQAJ) pour les billets d'avion et subvention du département d'Histoire de l'art, 2001;
  20. Membre du jury du Prix d'excellence des films de Production 2, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, 2000;
  21. Responsable du volet production 1er et 2e cycles, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, 1999-2002;
  22. Consultation professionnelle pour le rapport sur l'impact budgétaire du rehaussement des effectifs étudiants au Majeur en études cinématographiques et du passage au numérique du volet production, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, secteur cinéma, 1999;
  23. Responsable de la journée « portes ouvertes », département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, 1999;
  24. Membre du jury du Prix d'excellence des films de Production 2, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, 1999.
- 

## 7. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION EXTERNE

1. Évaluation d'une proposition de manuscrit pour Bloomsbury. Avril 2019.
2. Évaluation d'une proposition de manuscrit pour Palgrave Macmillan. Avril 2019.
3. Évaluation d'un article pour la revue *Kinéphanos*, avril 2019.
4. Évaluation de propositions pour la *3rd International GamiFIN Conference*, Levi, Finland, 8-10 avril 2019.
5. Évaluation de trois articles pour les actes du colloque *Mettre en récit : Enjeux des formes contemporaines de narration*, juin 2018.
6. Comité d'évaluation des propositions pour la conférence *History of Games*, Copenhague, août 2018.
7. Évaluation d'un article pour la revue *Recherches en Communication*, mars 2018.
8. Membre du comité scientifique du *Colloque Jeunes Chercheur.e.s : Mettre en récit : Enjeux des formes contemporaines de narration*, Université de Metz, 15-16 mars 2018.
9. Évaluation de texte pour la revue *Sciences du jeu*, octobre 2017.
10. Évaluation d'un article pour la revue *Game Studies*, juillet 2017.
11. Évaluation d'un article pour la revue musicale *OICRM*, novembre 2017.
12. Comité d'évaluation pour un poste de "Associate Professorship in Computer Games and Transmedia Aesthetics", ITU Copenhague, mars 2017.
13. Membre du comité scientifique de *Facta Ficta Journal of Theory, Narrative & Media*, Jagiellonian University in Kraków, Pologne, novembre 2016.
14. Évaluation d'un article pour la revue *Game Studies*, septembre 2016.
15. Comité d'évaluation des propositions pour la *10th International Philosophy of Computer Games Conference*, University of Malta, November 1-4.
16. Évaluation d'un dossier de promotion, The University of New South Wales, Sydney, Australie, juin 2016.
17. Program Committee, *Central and Eastern European Game Studies Conference*, Lublin, Poland, October 20-22, 2016
18. Comité d'évaluation des propositions pour la conférence *Extending Play 3: Temporalities of Play*, Rutgers University, New Brunswick, avril 2016.
19. Évaluation d'un article pour la revue *Cinémas*, novembre 2015.
20. Évaluation d'un article pour *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, octobre 2015.

21. Comité d'évaluation des propositions pour la *Philosophy of Computer Games Conference*, Meaning and Computer Games, Berlin, juillet 2015.
22. Comité d'évaluation des propositions pour la *Third Annual Games and Literary Theory Conference*, New Orelans, Novembre 2015.
23. Évaluation d'un article pour *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, mai 2015.
24. Évaluation d'un article pour la revue *Science Fiction Studies*, février 2015.
25. Évaluation d'un dossier de promotion, York University, Toronto, octobre 2014.
26. Évaluation d'un article pour la revue *Game Studies*, octobre 2014.
27. Évaluation d'un article pour les *XXI Udine Conference Proceedings "At the Borders of (Film) History"*, septembre 2014
28. Comité d'évaluation de la 2014 Istanbul Philosophy of Computer Game Conference, septembre 2014.
29. Évaluation d'un article pour la revue *Game and Culture*, juin 2014.
30. Évaluation d'un article pour la revue *Questions de communication*, juin 2014.
31. Évaluation d'un dossier de promotion, Northeastern University, Boston, MA, avril 2014.
32. Évaluation d'un article pour la revue en ligne *Gamestudies.org*, ITU Copenhagen, février 2014.
33. Membre du comité d'évaluation des Subventions Savoir – Économie numérique, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada, janvier-février 2014,
34. Évaluation d'un article pour la revue en ligne *Interfaces numériques*, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, décembre 2013.
35. Membre du comité éditorial de *Intensities, the Online Cult Journal*, School of Journalism, Media and Cultural Studies, Cardiff University, juin 2012.
36. Membre du comité éditorial de la série *Innesti / Crossroads*, Ca' Foscari University Press - Digital Publishing, sous la direction de Alessandro Cinquegrani et Valentina Re, Ca' Foscari University of Venice, Italie.
37. Membre du comité éditorial de *G | A | M | E : GAMES AS ART, MEDIA, ENTERTAINMENT*, The Italian Journal of Game Studies, depuis novembre 2010.
38. Membre du comité éditorial de *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, depuis mai 2010.
39. Membre du comité de lecture de *Gamestudies : The International Journal of Computer Game Research*, depuis mars 2010.
40. Membre du comité d'experts pour l'évaluation du projet de programme de baccalauréat en animation 3D et design numérique présenté par l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), Conférence des recteurs et des principaux des universités du Québec (CREPUQ), octobre 2009.
41. Membre du comité de lecture de la revue *Communication* (Québec), août 2009;
42. Membre du comité scientifique, «Aesthetics», DIGRA 2009 International Conference, Brunel University, Londres, 2009;
43. Membre de Homo Ludens. Groupe de recherche sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo, Chaire UNESCO-Bell, Université du Québec à Montréal, depuis 2007.
44. Membre du comité de lecture de la revue *Cinémas*, Femmes et cinéma muet : nouvelles problématiques, nouvelles méthodologies, Vol 16, no 1.
45. Membre du comité de lecture des *Cahiers du gersé* (Montréal), Du lieu pour soi au chemin vers l'autre. Espace, éthique et communication.
46. Membre du comité scientifique, «Theoretical Perspectives», DIGRA 2005 International Conference, Simon Fraser University, Vancouver, 2005;
47. Membre du comité scientifique, Septième colloque annuel de l'Association canadienne d'études cinématographiques, Université de Montréal, 2005;
48. Membre du comité d'études littéraires et de beaux-arts pour l'évaluation des demandes présentées dans le cadre du concours de 2004 du programme Aide aux revues de recherche et de transfert, Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH), 2004;
49. Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographiques et scéniques (GRAFICS), Université de Montréal, collaborateur (1994-1999), CHA (1999-2000) et CHU (depuis 2000);
50. Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), Université de Montréal, membre associé (1998-2000) et membre régulier (depuis 2000);
51. Membre du Groupe de recherche en histoire du cinéma, Université de la Sorbonne Nouvelle - Paris III, 1996-1998.
52. Vice-président de l'Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), Montréal, 1997-2000;
53. Témoin-expert pour la reconnaissance de l'association des producteurs en multimédia, *Commission pour la reconnaissance des associations d'artiste et des associations de producteurs*, Montréal, 1999;



54. Représentant de la revue *Cinémas*, Society for Cinema Studies 1999 Conference, Florida Atlantic University, West Palm Beach, 1999;
55. Président du jury (1998), membre du jury (1999) et responsable (2000) du *Prix AQEC-Olivieri* remis aux meilleurs livre et article en études cinématographiques, *Rendez-vous du cinéma québécois*, Montréal;
56. Recherchiste pour le site internet *Québec audiovisuel*. Association des producteurs de films et de télévision du Québec (APFTQ) et *Rendez-vous du cinéma québécois*, Montréal, 1997;
57. Responsable de l'encadrement des invités/ées étrangers/ères, *Rendez-vous du cinéma québécois*, Montréal, 1992-1995;
58. Journaliste et critique cinématographique, Revue *Ciné-Bulles* (Montréal), 1989-1995;
59. Membre du jury de la compétition "Jeunes Cinéastes". Festival du cinéma de Ste-Thérèse, 1991-1993;
60. Conseiller à la programmation au Festival des films du monde de Montréal, Association des cinémas parallèles du Québec, 1991-1992;
61. Couverture du Festival international du film de Cannes, Revue *Ciné-Bulles* (Montréal), 1990-1995;
62. Recherchiste pour les *Prix remportés par le cinéma québécois dans les années 80*, 8<sup>es</sup> *Rendez-vous du cinéma québécois*, Montréal, 1989;
63. Membre des associations professionnelles suivantes : Association québécoise des études cinématographiques (AQEC), 1990-1999; Association canadienne d'études cinématographiques (ACEC), depuis 1990; DOMITOR (Association internationale pour le développement de la recherche sur le cinéma des premiers temps), depuis 1992; Society for Cinema Studies (SCS), depuis 1995.
64. Membre du comité d'évaluation du concours Établissement de nouveaux professeurs-chercheurs, Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC).

Montréal, Avril 2019