

# CHRISTOPHE DURET

124 rue de la Croix  
Sherbrooke, Québec  
J1C 0R7

Téléphone : (819) 846-2407

Courriel : christophe.duret@usherbrooke.ca

## FORMATION

Stage postdoctoral (depuis 2019)

*Université de Montréal, LUDOV, Montréal*

*Université de Limoges, Espaces Humains et Interactions Culturelles, Limoges*

Doctorat en études françaises, cheminement en littérature et culture (depuis 2014, dépôt initial : mars 2019)

*Université de Sherbrooke, Sherbrooke*

Maîtrise en communication, cheminement en recherche (2012-2013)

*Université de Sherbrooke, Sherbrooke*

Maîtrise en formation à distance, profil avec mémoire (2011-2014, 21 crédits complétés)

*Université du Québec à Montréal, Montréal*

Baccalauréat ès Arts - Communication, profil Analyse des médias (2009-2011)

*Université du Québec à Montréal, Montréal*

Certificat en études pluridisciplinaires (2009)

*Université du Québec à Montréal, Montréal*

Diplôme d'études collégiales en photographie (2001-2004)

*Cégep du Vieux-Montréal, Montréal*

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### Enseignant

Chargé de cours en communication (depuis 2016)

*Université de Sherbrooke, Sherbrooke*

- *COM-245 : Impacts des médias (Été 2019)*

Département des lettres et communications, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 1 groupe/39 étudiants

- *COM-130 : Théories de la communication (Hiver 2019)*

Département des lettres et communications, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 1 groupe/36 étudiants

- *COM-130 : Théories de la communication (Hiver 2018)*

Département des lettres et communications, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 1 groupe/38 étudiants

- *COM-130 : Théories de la communication* (Automne 2016)

Département des lettres et communications, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 1 groupe/33 étudiants

Professeur en communication, Photographie numérique (Automne 2013)

Temps plein, contrat à durée déterminée, 4 groupes/135 étudiants

*Collège Jean-de-Brébeuf, Montréal*

### **Conseiller politique et attaché de presse**

*Regroupement des étudiantes et des étudiants de maîtrise, de diplôme et de doctorat de l'Université de Sherbrooke (REMDUS), Sherbrooke (2018-2019)*

## **AUTRES EXPÉRIENCES PERTINENTES**

- Membre du comité scientifique de la revue *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* (IJGCMS) (depuis 2018);
- Évaluation scientifique pour l'ouvrage *Encyclopedia of Information Science and Technology, 4th edition* (2016);
- Codirection de l'ouvrage scientifique *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* (2015-2016);
- Évaluation scientifique pour le Colloque annuel de l'Association Canadienne d'Études Vidéoludiques (ACÉV-CGSA) 2017 (Université Ryerson, les 31 mai, 1<sup>er</sup> et 2 juin 2017);
- Évaluation scientifique pour le Colloque annuel de l'Association Canadienne de Communication (ACC-CCA) 2015 (Université d'Ottawa, les 3, 4, et 5 juin 2015);
- Création et gestion de la liste de diffusion *Paidia*, consacrée à la recherche scientifique francophone en études vidéoludiques (depuis 2015).

## **DISTINCTIONS**

- Bourse postdoctorale du Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) (2019-2020) (100 000\$/2 ans);
- Bourse de doctorat du Programme de bourses d'études supérieures du Canada Joseph-Armand-Bombardier, Conseil de recherche en sciences humaines (CRSH) (2015-2018) (105 000\$/3 ans);
- Bourse de doctorat en recherche, Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) (2014-2015) (20 000\$/1 an);
- Bourse de maîtrise en recherche du Conseil canadien de la recherche en sciences humaines (CRSH) (2012-2014) (17 500\$/1 an);
- Bourse de maîtrise en recherche du Fonds de recherche du Québec – Société et culture

(FRQSC) (2013) (15 000\$/1 an);

- Bourse d'excellence du Département des lettres et communications (2019);
- Bourse d'excellence BMO (2016);
- Bourse d'excellence de l'AETELUQ – volet persévérance (2011);
- Bourse d'excellence de la Fondation de l'UQAM – volet engagement social (2010);
- Mention d'excellence au Tableau d'honneur de la Télé-Université pour les années 2010 et 2011.

## AFFILIATIONS SCIENTIFIQUES

- Membre de la *Canadian Communication Association* (ACC-CCA);
- Membre de la *Canadian Game Studies Association* (ACÉV-CGSA);
- Membre de la *Digital Games Research Association* (DiGRA);
- Membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH);
- Membre du Centre de recherche interuniversitaire en sociocritique des textes (CRIST).

## PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES AVEC ARBITRAGE

### Articles de revues scientifiques

1. DURET, Christophe. (à paraître). « Expansion procédurale, intertextualité, autotextualité et idiotextualité dans les jeux de rôle goréens de *Second Life* », *Communication, lettres et sciences du langage*, vol. 10, n° 1.
2. DURET, Christophe. (2019). « D'une nostalgie à l'autre : La trilogie romanesque *Wayward Pines*, entre rétro fordiste et restauration d'un passé préindustriel », *Recherches en communication*, « Du rétro au néo, entre nostalgie et réinvention. Objets en mouvement », p. 223-242.
3. DURET, Christophe. (2019). « La fin à la confluence des discours métaludique et dystopique dans le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* », *Le Pardaillan*, n° 6, p. 151-160.
4. DURET, Christophe. (2018). « Comment le jeu vidéo pense l'expérience du milieu urbain : Une analyse mésocritique de *Dead Rising 3* », *Conserveries mémorielles*, n° 23, « Que pense le jeu vidéo? ».
5. DURET, Christophe. (2018). « Une cartographie des relations intermédiales entre le jeu vidéo et les autres médias dans le cadre des franchises transmédiatiques », *Intermédiatités*, n°s 30-31, 25 p.

6. DURET, Christophe. (2017). « Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de *Second Life* : Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 10, n° 16, p. 129-148.
7. DURET, Christophe. (2017). « Entre corps animal et corps médial : La communauté écouménale dans l'œuvre romanesque de David Mitchell », *Postures*, n° 26, « La disparition de soi : Corps, individu et société ».
8. DURET, Christophe. (2016). « ἦθος, éthè intrinsèque et extrinsèque, éthos transformatif : L'éthogramme de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens de *Second Life* », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, vol. 2015, n° 3, « Ethos numériques ».
9. DURET, Christophe. (2016). « Jeux de rôle néomédiévalistes et rhétorique de la médiation : Les procédés d'ouverture et de fermeture des hétérotopies goréennes dans *Second Life* », *Communication & Organisation*, n° 48, p. 49-60.
10. DURET, Christophe. (2015). « Figures disruptives et cadres de l'expérience vidéoludique dans les JRPEV goréens », *Sciences du jeu*, n° 3, 14 p.
11. DURET, Christophe. (2015). « “Five More Steps and You Will Be a New Person”: The Procedural Closure of the Experiential Field in *Every Day the Same Dream* », *Journal of Communication and Society (Comunicação e Sociedade)*, n° 27, p. 95-114.
12. DURET, Christophe. (2015). « “Mais cinco passos e irá transformar-se numa nova pessoa”: o encerramento processual do campo experiencial em *Every Day the Same Dream* » (traduction portugaise de l'article « Five More Steps and You Will Be a New Person: The Procedural Closure of the Experiential Field in *Every Day the Same Dream* »), *Journal of Communication and Society (Comunicação e Sociedade)*, n° 27, p. 75-94.
13. DURET, Christophe. (2015). « Support, structure formelle et diégèse : Typologie des styles de jeu préconisés par les membres de la communauté goréenne de *Second Life* », *COMMposite*, vol. 18, n° 1, p. 66-100.
14. DURET, Christophe. (2015). « Typologie des usages dans les tribunes en ligne du *Journal de Montréal* : Les articles d'information et chroniques d'opinion revus et corrigés par leurs lecteurs », *Communication, lettres et sciences du langage*, vol. 9, n° 1, p. 53-78.
15. DURET, Christophe. (2014). « Living the Phantasm of Demediation: The Priest Kings and the Technology Prohibition in the Gorean Role-Playing Games », *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, n° 7, « Religion in Digital Games Reloaded », p. 41-60.

16. DURET, Christophe. (2014). « Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne », *Revista Contracampo*, n° 29, p. 84-108.
17. DURET, Christophe. (2014). « Os quadros da experiência videolúdica e a distribuição dos recursos de atenção no jogos de RPG online (traduction portugaise de l'article Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne », *Revista Contracampo*, n° 29, p. 84-108.
18. DURET, Christophe. (2013). « Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et communauté herméneutique conflictuelle », *Communication, lettres et sciences du langage*, vol. 7, n° 1, p. 4-20.

### Chapitres de livres

1. DURET, Christophe. (accepté sur la base d'un résumé, article en cours d'évaluation). « Du discours contre-utopique au discours métaludique : La fin d'*Enslaved: Odyssey to the West* », *La fin dans les jeux vidéo*, sous la direction de Y. Kernech et K. Charredib, 23 p.
2. DURET, Christophe. (à paraître). « Entre hétérotopies et non-lieux : Le brouillage et la subversion du fantasme de démediation dans les jeux de rôle goréens », *Espace perçu, espace vécu, espace rêvé*, sous la direction de M. Menassel et E. Pierquin, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes.
3. DURET, Christophe. (sous presse). « Transfictionality, Thetic Space, and Doctrinal Transtexts: The Procedural Expansion of Gor in Second Life's Gorean Role-playing Games », *Intermedia Games – Games Inter Media*, sous la direction de M. Fuchs et J. Thoss, p. 249-269.
4. DURET, Christophe. (2017). « The Trajectivity of Virtual Worlds: Virtuality as Part of the Milieu », *Encyclopedia of Information Science and Technology, 4th edition*, sous la direction de M. Khosrow-Pour, Hershey, NJ, IGI Global, p. 4296-4305.
5. DURET, Christophe. (2016). « Penser les frontières des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : Le cas des jeux de rôle goréens de *Second Life* », *Frontières numériques et artefacts*, sous la direction de H. Hachour, N. Bouhâï et I. Saleh, Paris, L'Harmattan, p. 63-108.
6. DURET, Christophe. (2015). « Écosystème transtextuel et jeux de rôle participatifs en environnement virtuel », *Jeu vidéo et livre*, sous la direction de F. Barnabé et B.-O. Dozo, Liège, Presses universitaires de Liège, p. 205-227.

7. DURET, Christophe. (2014). « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in *Second Life's* Gorean Community », *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, sous la direction de D. Ruggiero, Hershey, IGI Global, p. 250-269.

### **Actes de colloque**

1. DURET, Christophe. (en cours d'évaluation). « Brouillage et subversion du fantasme de démediation : Une analyse du corps comme figure du non-lieu dans les jeux de rôle goréens », Actes du Colloque R&D du MIG PRO, « Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires » (Université de Montpellier III, 20 novembre 2014).
2. DURET, Christophe. (2015). « Rhétorique vidéoludique et micro-dispositif de clôture du champ expérientiel : Une analyse des stratégies de persuasion du jeu à thèse *Every Day the Same Dream* », *TEM 2015 : Proceedings of the Technology & Emerging Media Track – Annual Conference of the Canadian Communication Association (Ottawa, June 3 – 5, 2015)*, sous la direction de P. Dias da Silva et A. Matos Alves. URL: <http://www.acc-cca.ca/page-1857829>
3. DURET, Christophe. (2015). « Mise en récit et sociogrammes dans les tribunes en ligne de *Radio-Canada.ca* », *TEM 2014 : Proceedings of the Technology & Emerging Media Track – Annual Conference of the Canadian Communication Association (Saint Catharines, May 28 – 30, 2014)*, sous la direction de A. Buckland et C. Caron. 12 p. URL: <http://www.tem.fl.ulaval.ca/fr/saintFcattharinesF2014/>

### **Mémoire de maîtrise**

1. DURET, Christophe. (2014). « Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : Définition et enjeux théoriques ». *Savoirs UdeS*. URL : <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67?show=full>

## **PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES SANS ARBITRAGE**

### **Introduction d'ouvrage scientifique**

1. DURET, Christophe, et Christian-Marie PONS (sous la dir.). (2016). « Preface », *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, sous la direction de C. Duret et C.-M. Pons, Hershey, NJ, IGI Global.

### **Comptes rendus de lecture**

2. DURET, Christophe. (2014). « Compte rendu de l'ouvrage *Technocorps : La sociologie du corps à l'épreuve des nouvelles technologies* », *Canadian Journal of Communication*, vol. 39, n° 3, p. 506-509.

3. DURET, Christophe. (2014). « Compte rendu de l'ouvrage *Connexions : Communication numérique et lien social* ». *Canadian Journal of Communication*, vol. 39, n° 1, p. 159-162.

## COMMUNICATIONS SCIENTIFIQUES AVEC ARBITRAGE

1. DURET, Christophe. (2016). « Transfictionnalité et transtextualité : L'expansion procédurale dans les jeux de rôle goréens de *Second Life* ». Colloque Pop-en-Stock 2016 (Université du Québec à Montréal, 17 et 18 juin 2016).
2. DURET, Christophe. (2016). « Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et figures disruptives : La subversion du fantasme de démediation dans les jeux de rôle goréens de *Second Life* ». ACFAS 2016 (Université du Québec à Montréal, 13 mai 2016).
3. DURET, Christophe. (2015). « Utopie et nostalgie dans les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : Les hétérotopies goréennes et le fantasme de démediation ». Humanités numériques 2015 (Université Concordia, 11 août 2015).
4. DURET, Christophe. (2015). « "Five More Steps and You Will Be a New Person" : Le jeu éditorial *Everyday the Same Dream* en tant que micro-dispositif de clôture procédurale du champ expérientiel ». Colloque annuel de l'Association Canadienne de Communication (ACC-CCA) 2015 (Université d'Ottawa, les 3, 4, et 5 juin 2015).
5. DURET, Christophe. (2015). « Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et intertextualité : Le concept d'écosystème transtextuel appliqué au cas des jeux de rôle goréens dans *Second Life* ». Colloque annuel de l'Association Canadienne d'Études Vidéoludiques (ACÉV-CGSA) (Université d'Ottawa, les 3, 4, et 5 juin 2015).
6. DURET, Christophe. (2015). « Le succès de la culture néomédiévaliste au Québec en tant que réponse au fantasme de démediation ». CEMUM, « Le Moyen Âge au Québec : Entre héritage direct et imaginaire collectif » (Université de Montréal, les 16 et 17 avril 2015).
7. DURET, Christophe. (2014). « Brouillage et subversion du fantasme de démediation : Une analyse sociocritique du corps comme figure du non-lieu dans les jeux de rôle goréens ». Colloque R&D du MIG PRO, « Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires » (Université de Montpellier III, 20 novembre 2014).
8. DURET, Christophe. (2014). « Figure disruptive et fantasme de démediation : Hétérotopies et non-lieux dans les jeux de rôle goréens ». Séminaires du Centre de recherche universitaire en sociocritique des textes (CRIST), *Du texte au webxte, et*

*vice versa : la création numérique* (Université de Montréal, Montréal, le 26 septembre 2014).

9. DURET, Christophe. (2014). « Stratégies et tactiques dans les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel ». Colloque annuel de l'Association Canadienne d'Études Vidéoludiques (ACÉV-CGSA) (Brock University, Saint Catharines, les 28, 29 et 30 mai 2014).
10. DURET, Christophe. (2014). « Les tribunes en ligne du *Journal de Montréal* et de *La Zone Nouvelles de Radio-Canada.ca* : La nouvelle soumise à l'activité herméneutique des lecteurs ». Colloque annuel de l'Association Canadienne de Communication (ACC-CCA) 2014, organisé dans le cadre du Congrès des sciences humaine (Brock University, Saint Catharines, les 28, 29 et 30 mai 2014).
11. DURET, Christophe. (2014). « Stratégies et tactiques dans les jeux de rôle goréens : Persuasion et négociation de la Loi de l'ordre naturel dans la communauté goréenne de *Second Life* ». XIIe colloque interuniversitaire en communication 2014, organisé par l'AÉMDC (Université du Québec à Montréal, Montréal, les 20 et 21 mars 2014).
12. DURET, Christophe. (2014). « L'activité sociogrammatique et la mise en récit réticulaire de l'information par les lecteurs de journaux en ligne ». International French Graduate and Post-Graduate Conference, « Networks in Literature and Films » (Rutgers University, New Brunswick, 7 mars 2014).
13. DURET, Christophe. (2013). « L'expérience vidéoludique au sein des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : Le cas de la communauté goréenne dans *Second Life* ». Colloque du 5e Rendez-vous de la recherche en communication de l'AECCUL (Université Laval, Québec, 8 mars 2013).

*Toutes références fournies sur demande*