

## Dominic Arsenault

---

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

**Téléphone :** 514-343-7607

**Télécopieur :** 514-343-2393

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

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

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

Chercheur au Laboratoire Universitaire de Documentation et  
d'Observation Vidéoludiques (LUDOV)

Directeur du DESS en arts, création et technologies (2016-2019)

---

◆ *Diplômes et certificats universitaires obtenus, études postdoctorales*

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

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

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

**Date:** 4 avril 2019

## TABLE DES MATIÈRES

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| <b>TABLE DES MATIÈRES.....</b>   | <b>2</b>                           |
| <b>ENSEIGNEMENT.....</b>   | <b>4</b>                           |
| <b>1. Charge de cours.....</b>   | <b>4</b>                           |
| <b>2. Direction d'étudiants aux études supérieures.....</b>  | <b>4</b>                           |
| 2.1 Thèses.....  | 4                                  |
| 2.2 Mémoires.....  | 5                                  |
| 2.3 Travaux dirigés.....   | 6                                  |
| 2.4 Stages ou autres.....  | 7                                  |
| 2.5 Supervision de demandes de financement étudiant.....   | <b>Erreur ! Signet non défini.</b> |
| <b>3. Participation à des jurys.....</b>   | <b>Erreur ! Signet non défini.</b> |
| 3.1 Thèses.....  | <b>Erreur ! Signet non défini.</b> |
| 3.2 Mémoires.....  | <b>Erreur ! Signet non défini.</b> |
| 3.3 Stages ou autres.....  | <b>Erreur ! Signet non défini.</b> |
| <b>4. Méthodes et formules pédagogiques.....</b>   | <b>7</b>                           |
| A) Matériel didactique.....  | 7                                  |
| B) Initiatives pédagogiques.....   | 7                                  |
| C) Notes de cours, cahiers d'exercices, recueils de textes, autres.....  | 7                                  |
| <b>RECHERCHE.....</b>  | <b>8</b>                           |
| <b>1. Projets de recherche.....</b>  | <b>8</b>                           |
| 1.1 Projets de recherche subventionnés.....  | 8                                  |
| 1.2 Subventions de voyage.....   | 8                                  |
| 1.3 Projets de recherche non subventionnés.....  | 8                                  |
| 1.4 Demandes de financement de recherche produites.....  | <b>Erreur ! Signet non défini.</b> |
| <b>2. Publications.....</b>  | <b>9</b>                           |
| 2.1 Livres.....  | 9                                  |
| 2.2 Responsabilités éditoriales – revues scientifiques.....  | 9                                  |
| 2.3 Chapitres de livres.....   | 9                                  |
| 2.4 Articles de revues scientifiques et professionnelles avec comité de lecture.....   | 10                                 |
| 2.5 Articles sans comité de lecture, critiques et comptes rendus.....  | 12                                 |
| 2.6 Actes de congrès, rapports de recherche et autres.....   | 12                                 |
| <b>3. Production d'œuvres d'expression originales.....</b>   | <b>14</b>                          |
| 3.1 Arts visuels.....  | 14                                 |
| 4.2 Musique.....   | 14                                 |
| <b>CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE L'INSTITUTION.....</b>  | <b>16</b>                          |
| <b>1. Activités au sein d'organismes ou d'entités de l'institution.....</b>  | <b>16</b>                          |
| A) Département, faculté ou centre de recherche.....  | 16                                 |
| B) Université.....   | 16                                 |
| <b>2. Responsabilités administratives.....</b>   | <b>17</b>                          |
| <b>3. Activités au sein d'organismes de préparation, de négociation et d'administration de la convention collective.....</b> | <b>17</b>                          |
| <b>CONTRIBUTION AU RAYONNEMENT UNIVERSITAIRE.....</b>  | <b>18</b>                          |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Colloques, congrès, événements scientifiques ou professionnels, conférences .....</b> | <b>18</b> |
| <b>2. Affiliations et service.....</b>  | <b>28</b> |
| 2.1. Affiliations scientifiques.....  | 28        |
| 2.2 Services à la collectivité .....  | 28        |
| <b>3. Titres honorifiques, prix, distinctions .....</b>                                     | <b>29</b> |

## ENSEIGNEMENT

### 1. Charge de cours

- CIN6003B – **Introduction à la recherche en cinéma**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2<sup>e</sup> cycle, 3 crédits, 18 étudiants. Automne 2015.
- CIN6053A – **Recherche-création en cinéma**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup> cycle, 3 crédits, 18 étudiants. Hiver 2015.
- CIN1105 – **Cinéma d’animation et images composites**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 64-156 étudiants. Automne 2013, 2015, 2016.
- ART6001 – **Recherche et création : approches**, Faculté des arts et des sciences, 2<sup>e</sup> cycle, 3 crédits, 17 étudiants. Automne 2012.
- CIN6046 – **Questions de narration**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup> cycle, 3 crédits, 12-18 étudiants. Automne 2012-2014, été 2017-2019.
- JEU1006A et JEU1006B – **Scénarisation et nouvelles plateformes**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 22-25 étudiants. 1 ou 2 sections par année depuis l’hiver 2012.
- CIN3104 – **Histoire et théorie du scénario**, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, 1<sup>er</sup> cycle, 3 crédits, 35 étudiants. Hiver 2012.
- 
- ANI1705 – **Introduction au design de jeu et à l’ergonomie d’interface**, Université Laval (conception de cours en ligne, hiver 2011)
- CIN2113 – **Cinéma et technologies numériques**, Université de Montréal (chargé de cours, hiver 2011)
- ART1702 – **Scénarisation et réalisation en jeu vidéo**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, campus de Longueuil (chargé de cours, automne 2009 et 2010)
- ANI23677 – **Histoire et esthétique du jeu vidéo**, Université Laval (chargé de cours, hiver 2009 et 2011; conception de cours en ligne, hiver 2011)
- Module d’enseignement ART1704 – **Animation 3D avancée**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, campus de Longueuil (chargé de cours 1/4 tâche, automne 2008)
- DEJ-6004 – **Narration et jeux vidéo**, Université de Montréal (chargé de cours, hiver 2008 et automne 2010)

### 2. Direction d’étudiants aux études supérieures

#### 2.1 Thèses En cours

1. TRINH, Elise, Thèse de recherche-création, « *Interactivity is the message : Creating interactive conversations about the ethical implications of designing video games* », Ph.D. Individualized Program, Concordia University, co-directeur (co-directeurs : Bart Simon, Department of Sociology and Anthropology, et Jonathan Lessard, Department of Design and Computation Arts), depuis janvier 2019.
2. FALLON, Marie, Thèse de recherche-création sur l’adaptation d’une œuvre littéraire en scénario de jeu vidéo, Ph.D études littéraires, Université Laval, co-directeur (co-directrice :

Esther Pelletier, Faculté des lettres et des sciences humaines, Université Laval), co-directeur depuis mai 2018.

3. NADEAU, Janice, Thèse de recherche-crédation sur le cinéma d'animation, Ph.D. études cinématographiques, directeur, en cours depuis le 1er janvier 2018. Bourse de doctorat du CRSH
4. THÉRIAULT, Pascale, « Cartographies des résistances féministes chez les joueuses et les conceptrices de jeu vidéo », Ph.D. études cinématographiques, directeur, en cours depuis l'hiver 2017. Bourse de doctorat du CRSH.
5. GODIN, Danny, « Une approche de design adaptée au jeu de rôle sur table », 3<sup>e</sup> cycle, co-directeur (co-directeur : Louis-Martin Guay, Faculté de l'aménagement), Ph.D. en aménagement, en cours depuis le 1<sup>er</sup> septembre 2012.

## 2.2 Mémoires Terminés

1. ROUSSEAU, Tamara, « La force du cœur : les changements de l'archétype du héros durant la Renaissance de Disney (1989-1999) », M.A. études cinématographiques, directeur, automne 2015 – hiver 2018.
2. NADEAU, Janice, « L'adaptation de l'image fixe à l'image animée : une approche de recherche-crédation pour le cinéma d'animation d'auteur », M.A. cinéma, option recherche-crédation, automne 2015 – automne 2017. Bourse de maîtrise du CRSH. Mention « excellent », recommandé pour la liste d'honneur du doyen.
3. PROUVEUR, Odile, « L'émotion en jeux vidéo : vers une revalorisation du contrôle et de l'expérience à travers le système du jeu », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, automne 2013 – hiver 2017.
4. THÉRIAULT, Pascale, « L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, hiver 2014 – automne 2016.
5. BONMATI-MULLINS, Charlotte, « De l'espace de jeu au temps du joueur : une épistémologie engagée du jeu en général, et du jeu vidéo en particulier », M.A. études cinématographiques, directeur, automne 2013 – automne 2016.
6. LAROCHELLE, Audrey, « L'image numérique entre modélisation et captation: une étude sémiopragmatique de la réception des images depuis la reproduction technique », M.A. études cinématographiques, co-directeur principal (co-directrice : Maude Bonenfant, Département de communication sociale, UQÀM), hiver 2012 – automne 2014.
7. MORIN, Jean-Philippe, « Trois films de Robert Morin : pour une exploration des mécanismes de l'autofiction cinématographique », M.A. études cinématographiques, directeur, été 2013 - automne 2013 (réinscription au programme).
8. TASSÉ, Gilles, M.A. études cinématographiques, co-directeur (co-directrice : Èlène Tremblay), hiver 2013 – automne 2015.

### En cours

1. MARTIN, Ambrune, « L'antagonisation et le rôle de l'ennemi dans le jeu vidéo », M.A. cinéma – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis hiver 2019.
2. BIDAUT-CARRIER, Charles, « L'effet de monde dans la littérature et le jeu vidéo », M.A. cinéma – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2018.

3. GAGNÉ-Blouin, Alex, « L'identification au personnage vécue par les joueurs et théoriciens », M.A. cinéma – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2018.
4. PRÉMONT, Antoine, « Historiographie du jeu de rôle japonais », M.A. cinéma – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2018.
5. GUILLARD, Arnaud, « Le rôle du conflit central dans la scénarisation de jeux vidéo », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis automne 2017.
6. CHARTRAND, Roxanne, « Théories des mondes possibles et jeux vidéo », M.A. études cinématographiques – option études du jeu vidéo, directeur, en cours depuis hiver 2017. Bourse de maîtrise du CRSH.
7. OUELLET, Marie-Josée, « L'évolution du corps animé dans la représentation de personnages féminins de longévité », M.A. études cinématographiques, directeur, en cours depuis hiver 2015.

### 2.3 Travaux dirigés

- 1 NADEAU, Janice, cours CIN7001 Atelier de recherche (3 crédits), 3e cycle. Lectures dirigées, production de comptes rendus et d'un article. Automne 2018.
- 2 VIARD, Pauline, Faculté des arts et des sciences – D.E.S.S. en arts, création et technologies, Projet de création ART6003 – « Blooming Rose », 2e cycle, novembre 2018-février 2019.
- 3 ENGEL, Hugo et Andréanne MERCIER, Faculté des arts et des sciences – D.E.S.S. en arts, création et technologies, Projet de création ART6003 – « Momo », 2e cycle, novembre 2018-juin 2019.
- 4 BRADETTE, Olivier, Faculté des arts et des sciences – Maîtrise individualisée en arts, création et technologies, projet de création Perception et rapport « Perception : Performance en arts numériques sur la relation entre le son, l'image et le mouvement », co-directeur (co-directeur : Nicolas Bernier, Faculté de musique), 2e cycle, hiver 2017-juillet 2018.
- 5 MARTIN, Ambrune, Faculté des arts et des sciences – D.E.S.S. en arts, création et technologies, Travail dirigé ART6005 – « L'antagoniste dans les jeux vidéo », 2e cycle, avril-juillet 2018.
- 6 THÉRIAULT, Pascale, cours CIN7001 Atelier de recherche (3 crédits), 3e cycle. Lectures dirigées, production de comptes rendus et d'un article. Automne 2017.
- 7 LAIMAY, Arnaud et Corentin MAINIX, cours ART6003 Projet de création, 2e cycle. Création et rapport, « Projet de Création : Effets 3D ». Été 2017.
- 8 BRAULT, Vincent, maîtrise individualisée, 2e cycle. Membre du comité (directeur : Sébastien Roy, département d'informatique et de recherche opérationnelle), en cours depuis hiver 2017.
- 9 COUTO, Viviane, cours CIN7001 Atelier de recherche (3 crédits), 3e cycle. Lectures dirigées, production de comptes rendus et d'un article. Hiver 2013.
- 10 GODIN, Danny, cours AME7101 Recension des écrits 1, AME7102 Recension des écrits 2, et AME7103 Recension des écrits 3 (3 crédits chacun), 3e cycle. Lectures dirigées et production de fiches de lecture. Automne 2012-Été 2014.
- 11 GIRARD, Jean-François, Faculté des arts et des sciences – DESS en arts, création et technologies, « Communication vocale et jeux vidéo », 2e cycle, encadrement, été 2014.

## **2.4 Stages ou autres**

- 1 DURET, Christophe. Stage postdoctoral, Fonds de Recherche du Québec – Société et Culture, avril 2019 - mars 2021.

## **3. Méthodes et formules pédagogiques**

### **A) Matériel didactique**

1. Création de tous les matériaux pédagogiques (exercices, capsules, notes, enregistrements, évaluations et questionnaires), cours en ligne *Histoire et esthétique du jeu vidéo* et *Introduction au design de jeu et à l'ergonomie d'interface*, Université Laval, hiver 2011.

### **B) Initiatives pédagogiques**

1. Organisateur, exposition annuelle des étudiants au D.E.S.S. en arts, création et technologies, ACTexpo17. Présentation des projets de création de la cohorte 2016-2017 aux étudiants de la cohorte 2017-2018 et au public. 2 performances et 4 installations. Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal, 12 septembre 2017.
2. Organisation d'une journée de présentation des concepts de jeux développés par les étudiants des deux sections du cours JEU1006 (2013-2015)

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

1. Recueil de textes pour le cours CIN1105 – Cinéma d'animation et images composites.
2. Recueil de textes pour le cours ART6001 – Recherche et création : approches.
3. Recueil de textes pour le cours JEU1006 – Scénarisation et nouvelles plateformes
4. Recueil de textes pour le cours CIN3104 – Histoire et théorie du scénario.
5. Recueil de textes pour le cours DEJ6004 – Narration et jeux vidéo

## RECHERCHE

### 1. Projets de recherche

#### 1.1 Projets de recherche subventionnés

- 1 « Raconter-Cartographier. La scénarisation transmédiée. ». CRSH, du 1er avril 2019 au 31 mars 2023. Subvention de groupe – programme Savoir, chercheuse principale: Isabelle Raynauld ; co-chercheurs : Dominic Arsenault, Jonathan Lessard (U. Concordia), Marta Boni, Olivier Asselin et Viva Paci (UQAM). Implication: 25%.
- 2 « From Technofetishists to Art Lovers: The Evolution of Video Game Criticism in Canada, France, U.K. and U.S.A. ». CRSH, du 1er mai 2018 au 30 avril 2023. Subvention de groupe – programme Savoir, chercheur principal: Bernard Perron ; co-chercheurs : Dominic Arsenault et Carl Therrien. Implication: 25%.
- 3 « Usages publics et didactiques d'un jeu vidéo historique : étude d'Assassin's Creed. ». CRSH, du 1er mai 2017 au 30 septembre 2018. Programme développement Savoir, chercheur principal : Vincent Boutonnet (UQO); co-chercheurs : Dominic Arsenault (UdeM), Marc-André Éthier (UdeM), François Furstenberg (Johns Hopkins University), David Lefrançois (UQO), Laurent Turcot (UQTR). Implication : 10%.
- 4 « Interfaces subjectives ». FRQSC, du 1er mai 2016 au 30 avril 2019. Programme d'appui à la recherche-création, volet Équipe, chercheur principal : Jonathan Lessard (U. Concordia) ; co-chercheurs : Dominic Arsenault (UdeM), Élise Trinh (professionnelle), Clark Verbrugge (U. McGill). Implication : 20%.
- 5 « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres ». CRSH, du 1er mai 2013 au 30 avril 2016. Subvention de groupe – programme Savoir, chercheur principal : Bernard Perron ; co-chercheurs : Dominic Arsenault et Carl Therrien. Implication : 15%.
- 6 « Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo : une étude historique de la transition 2D-3D dans les années 1990 ». FRQSC, du 1er mai 2012 au 30 avril 2015. Subvention individuelle – programme Établissement de nouveaux professeurs-chercheurs. Implication : 100%.

#### 1.2 Subventions de voyage

- 1 Subvention de voyage institutionnelle de la Direction des Affaires Internationales (DAI), Universités Fédérale de Goiás et Brasília, Brésil, septembre 2016.

#### 1.3 Projets de recherche non subventionnés

- 1 « Character Authoring for Interactive and Generative Fictions ». CRSH, programme Savoir, co-chercheur (chercheur principal : Jonathan Lessard, Concordia University; co-chercheurs : Clark Verbrugge, McGill University; Pippin Barr, Concordia).



- 2 GRAFEV : Groupe de Recherche sur l'Analyse des Formes et Expériences Vidéoludiques ». FRQSC, Programme Soutien aux équipes de recherche, volet équipe en émergence, concours 2013-2014. Chercheur principal : Bernard Perron (UdeM), co-chercheurs : Dominic Arsenault (UdeM), Carl Therrien (UdeM), Louis-Martin Guay (UdeM), Jonathan Lessard (U. Concordia), Maude Bonenfant (UQAM).

## 2. Publications

### 2.1 Livres

- 1 PERRON, Bernard, Dominic ARSENAULT et Carl THERRIEN (en cours de rédaction). *L'analyse du jeu vidéo*.
- 2 ARSENAULT, Dominic (en cours de rédaction). *La scénarisation du jeu vidéo: un guide pour comprendre et écrire les récits interactifs*.
- 3 ARSENAULT, Dominic (2017). *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*. MIT Press, Cambridge (MA), 240pp.
- 4 ARSENAULT, Dominic (2008). *Narration in the Video Game: An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*. VDM Verlag, Saarbrücken, 104 pp.

### 2.2 Responsabilités éditoriales – revues scientifiques

- 1 VOLLANS, Ed, Stephanie Janes, Carl Therrien et Dominic Arsenault (dirs.) (novembre 2017). *Kinephanos* (vol.7 no.1): *“It’s [not just] in the game”: the promotional context of video games / le contexte promotionnel des jeux vidéo*.
- 2 LAURIN, Hélène et Dominic Arsenault. *Kinephanos*, 2 (2011) : *La légitimation culturelle*. En ligne : [www.kinephanos.ca](http://www.kinephanos.ca).
- 3 PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien (2010). « Special Issue - Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, no 6. En ligne (Open Journal Systems): <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/TAD>.

### 2.3 Chapitres de livres

- 1 ARSENAULT, Dominic (à paraître). « Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : Les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo ». Dans : N. Dulac et M. Lefebvre (dirs.), *Du média au postmédia : continuités, ruptures*. Éditions L'âge d'homme, Lausanne.
- 2 ARSENAULT, Dominic et Jonathan Lessard (2018). « Introduction à la section 3 : histoire et jeux vidéo : construction, stratégie et aventure ». Dans : *Mondes profanes: Enseignement, fiction et histoire* (M.-A. Éthier, D. Lefrançois et A. Lanoix, dirs.), Presses de l'Université du Québec.
- 3 ARSENAULT, Dominic et Louis-Martin Guay (2015). « Canada ». Dans: M. J. P. Wolf (dir.), *Video Games Around the World*. Boston (MA): The MIT Press, p.105-118.

Version pré-publication dans le dépôt institutionnel Papyrus :

<http://hdl.handle.net/1866/13064>

- 4 ARSENAULT, Dominic (2014). « Action ». Dans : M. J.P. Wolf et B. Perron, (dirs.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge : New York et Londres, p.223-231.
- 5 ARSENAULT, Dominic (2014). « Narratology ». Dans : M. J.P. Wolf et B. Perron, (dirs.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge : New York et Londres, p.475-483.
- 6 ARSENAULT, Dominic (2013). « Qui est ‘je’? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l’actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans: R. Bourassa et L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec, Presses de l’Université du Québec, p.249-272.  
Version pré-publication dans le dépôt institutionnel Papyrus :  
<http://hdl.handle.net/1866/13180>
- 7 ARSENAULT, Dominic (2012). « Nintendo Entertainment System ». Dans: M. J.P. Wolf (dir.), *The Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, vol. 2, ABC-Clio/Greenwood Press, Santa Barbara, p.449-456.
- 8 ARSENAULT, Dominic (2012). « Super Nintendo Entertainment System ». Dans: M. J.P. Wolf (dir.), *The Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, vol. 2, ABC-Clio/Greenwood Press, Santa Barbara, p.634-636.
- 9 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2008). « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », *The Video Game Theory Reader 2* (M. Wolf et B. Perron, dirs.), Routledge, New York, p. 109-131.
- 10 ARSENAULT, Dominic (2007), in *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond* (M. Wolf, dir.), Greenwood Press.
  1. « Company Profile: Nintendo », p. 113-114;
  2. « System Profile: The Nintendo Entertainment System », p. 109-114;
  3. « System Profile: Sony PlayStation », p.177-182;
  4. « The Video Game as an Object of Controversy », p. 277-281.

#### **2.4 Articles de revues scientifiques et professionnelles avec comité de lecture**

- 1 ARSENAULT, Dominic et Louis-Martin Guay (soumis, à paraître en 2019). « Exploration, colonisation et développement durable : Portrait en trois temps de l’industrie du jeu vidéo au Québec ». *GLOBE, revue internationale d’études québécoises*.
- 2 ARSENAULT, Dominic (2017). “Documentation, Periodization, Regionalization, and Marginalization : Four Challenges for Video Game Historiography”, publication en ligne mitoyenne *First-Person Scholar*, 29 novembre 2017.  
(<http://www.firstpersonscholar.com/documentation-periodization-regionalization-and-marginalization/>).
- 3 BONENFANT, Maude et Dominic Arsenault (2016). « Dire, faire et être par les jeux vidéo : L’éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle. ». *Implications philosophiques*, numéro « Les jeux vidéo: terrain philosophique? », juillet-août. <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>

- 4 ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle (2015). « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games ». *Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol.9, no.14, p.88-123. En ligne: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/155/190>
- 5 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2015). « De-Framing Video Games from the Light of Cinema ». *G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies*, no. 4: Re-Framing Video Games in the Light of Cinema. Publié en ligne: [http://www.gamejournal.it/arsenault\\_perron\\_deframing/](http://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing/)
- 6 ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle et Sacha Lebel (2013), « Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: a case study of the shift from 2D to 3D graphics in the 1990s ». Dans : *G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies*, no.2 – Technology Evolution and Perspective Innovation. Università di Cagliari, publié en ligne : [bit.ly/10j9aG2](http://bit.ly/10j9aG2)
- 7 ARSENAULT, Dominic et Pierre-Marc Côté, « Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes ». Dans : *G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies*, no.2 – Technology Evolution and Perspective Innovation. Università di Cagliari, publié en ligne : [bit.ly/10j9aG6](http://bit.ly/10j9aG6)
- 8 ARSENAULT, Dominic et Vincent Mauger, « Au-delà de ‘l’envie cinématographique’ : le complexe transmédiatique d’*Assassin’s Creed* ». Dans : *Nouvelles vues : revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, no.13, Québec, hiver-printemps 2012. Publié en ligne : [bit.ly/NTgu8R](http://bit.ly/NTgu8R).
- 9 ARSENAULT, Dominic (2010), « Introduction à la pragmatique des effets génériques : l’horreur dans tous ses états », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, no 6. En ligne (Open Journal Systems): <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87>.
- 10 ARSENAULT, Dominic (2009). « Video Game Genre, Evolution and Innovation », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, no 2. En ligne (Open Journal Systems): <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65>.
- 11 PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard et Carl Therrien (2008). « Methodological Questions in Interactive Film Studies », *New Review of Film and Television Studies*, (W. Buckland, dir.), Vol. 6, No. 3, Routledge New York, Décembre, p.233-252.
- 12 ARSENAULT, Dominic (2008). « Guitar Hero: Not Like Playing Guitar At All? », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, Simon Fraser University, Vol. 2, No. 2. En ligne (Open Journal Systems): <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/32>.
- 13 ARSENAULT, Dominic et Bernard Perron (2006). « L’empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l’univers de Star Wars », *Décadrages 8-9*. Dossier : Le monde de Star Wars (Alain Boillat, dir.), Lausanne, Automne, p. 98-105.
- 14 ARSENAULT, Dominic (2006). « En eaux troubles : lumière sur l’immersion », *dire. La recherche à votre portée*, Université de Montréal, Montréal, Vol. 16, No. 1, automne, p. 46-49.

## 2.5 Articles sans comité de lecture, critiques et comptes rendus

1. ARSENAULT, Dominic. (2019). « *WWF RAW* ». Entrée pour l'ouvrage *The SNES Omnibus : The Super Nintendo And Its Games, vol. 2* (Brett Weiss, dir.), Schiffer pub.
2. ARSENAULT, Dominic (2015). « *Shovel Knight Redug : The Retro Game as Hypertext and Uchronia* ». Billet pour *First-Person Scholar*, 16 novembre 2015. En ligne : <http://www.firstpersonscholar.com/shovel-knight-redug/>.
3. ARSENAULT, Dominic et Audrey Larochelle (2014). « Game Studies : From Colonization to Columbian Exchange ». Billet sur invitation pour *First-Person Scholar*, 18 juin 2014. En ligne: <http://www.firstpersonscholar.com/game-studies/>.
4. ARSENAULT, Dominic (2013). « Post-narratology: A case for object-oriented narrative game studies ». Billet sur invitation pour *MediaCommons*, 22 novembre 2013. En ligne: <<http://mediacommons.futureofthebook.org/question/what-are-intersections-digital-media-and-narrative-studies/response/post-narratology-case-o>>
5. ARSENAULT, Dominic (29 juillet 2014). « Fantasia – Angry Video Game Nerd : The Movie International Premiere : A No-Spoilers Review ». Critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*. En ligne : <http://www.kinephanos.ca/2014/fantasia-angry-video-game-nerd-the-movie-international-premiere-a-no-spoilers-review/>.
6. ARSENAULT, Dominic (29 juillet 2014). « Fantasia – Première internationale de Angry Video Game Nerd : The Movie – Une critique sans spoilers ». Critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*. En ligne : <http://www.kinephanos.ca/2014/fantasia-premiere-internationale-de-angry-video-game-nerd-the-movie-une-critique-sans-spoilers/>.
7. PICARD, Martin et Dominic Arsenault (21 août 2013). « Exposition “Une histoire de jeux vidéo” au Musée de la Civilisation à Québec ». Compte-rendu critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*. En ligne: <http://www.kinephanos.ca/2013/exposition-une-histoire-de-jeux-au-musee-de-la-civilisation-a-quebec/>.
8. ARSENAULT, Dominic (28 juillet 2013). « Eros & Cie. - Critique Fantasia ». Critique sur le *Kineblog* de la revue *Kinephanos*, 28 juillet 2013. En ligne: <http://www.kinephanos.ca/2013/eros-et-cie-critique-fantasia/>.
9. ARSENAULT, Dominic (2010). « De la bande passante à la bande son : le CODE ORGAN », Magazine électronique du CIAC, no 36. En ligne : [http://www.ciac.ca/files/magazine/no\\_36/en/oeuvre2.htm](http://www.ciac.ca/files/magazine/no_36/en/oeuvre2.htm)
10. ARSENAULT, Dominic (2008). « Paysages 8-Bit: musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 », *Inter, art actuel*, no 98: espaces sonores, Québec, Hiver 2008, p. 9-12. En ligne : <https://www.erudit.org/en/journals/inter/2008-n98-inter1112108/45610ac/>

## 2.6 Actes de congrès, rapports de recherche et autres

1. DAGENAI, Olivier, Jean-François Malouin et Dominic Arsenault (2017). « Le jeu vidéo comme vecteur de développement économique et de rayonnement culturel pour le Québec ». Mémoire soumis par la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* au Ministère de l'Économie, de la Science et de l'Innovation du Québec dans le cadre du processus de cocréation de la Stratégie numérique du Québec.
2. MALOUIN, Jean-François, Dominic Arsenault, Olivier Dagenais et Mathieu Noury (2016). « Le rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo ». Mémoire soumis par la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* au Ministère de la Culture et des Communications du Québec dans le cadre du renouvellement de la politique culturelle québécoise.

3. LESSARD, Jonathan et Dominic Arsenault (2016). « The Character as Subjective Interface ». *Proceedings of the Ninth International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS)*, University of Southern California, Los Angeles (États-Unis).
4. MAHEUX, Frédérick et Andréane Morin-Simard (avec la collaboration de Dominic Arsenault et Bernard Perron) (2014). Supervision du rapport de recherche « Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la culture et de la société ». *Variations : Objets et savoirs*, no.1, Les musées de la civilisation, Québec. En ligne : [http://www.podcastmcq.org/fr/documents/publications/variations\\_jeuxvideo.pdf](http://www.podcastmcq.org/fr/documents/publications/variations_jeuxvideo.pdf). Copie dans le dépôt institutionnel Papyrus : <http://hdl.handle.net/1866/13366>
5. ARSENAULT, Dominic et Audrey Larochelle (2013). « From Euclidean space to Albertian gaze: The visual traditions of representation in video games ». Actes du colloque Art History of Games, à l'intérieur du colloque international 2013 de la *Digital Games Research Association (DiGRA)*. En ligne : <http://www.digra.org/digital-library/publications/from-euclidean-space-to-albertian-gaze-traditions-of-visual-representation-in-games-beyond-the-surface/>.
6. ARSENAULT, Dominic et Maude Bonenfant (2012). « Poiesis and Imagination in the Aesthetic Experience: The Moment of Grace in Computer Game Play ». Colloque international *The Philosophy of Computer Games 2012*. En ligne : <http://www.scribd.com/doc/86566804/Poiesis-and-Imagination-in-the-Aesthetic-Experience-The-Moment-of-Grace-in-Computer-Game-Play>.
7. ARSENAULT, Dominic et Louis-Martin Guay (2012). « Thumb-Bangers: Exploring the Cultural Bond between Video Games and Heavy Metal. » *Heavy Metal Generations* (Andy R. Brown et Kevin Fellezs, dirs.), Inter-Disciplinary Press, Oxford (R.-U.), p.105-115. Version pré-publication dans le dépôt institutionnel Papyrus : <http://hdl.handle.net/1866/13080>
8. ARSENAULT, Dominic (2005). « Dark Waters: Spotlight on Immersion », *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, Eurosis-ETI, Ghent, p.50-52.
9. ARSENAULT, Dominic (2005). « Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », *DIGRA 2005 International Conference Proceedings*, Simon Fraser University, Vancouver. En ligne: <http://www.digra.org/digital-library/publications/abstract-of-dynamic-range-when-game-design-and-narratives-unite/>.
10. ARSENAULT, Dominic et Martin Picard (2007). « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », actes du colloque *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières. En ligne: [https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif\\_0.pdf](https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf)

### 3. Production d'œuvres d'expression originales

#### 3.1 Arts visuels

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

#### 4.2 Musique

1. Membre du groupe métal *Soulcaged* (anciennement *Dreamcatcher*), 2004-2009.  
Rôle : bassiste, co-auteur, co-compositeur.
2. Critique musical pour le site Web [www.capitaledumetal.com](http://www.capitaledumetal.com) (2003-2005)
3. Projet musical solo *Multi-Memory Controller* (anciennement *8-Bit Metal*), depuis 2005.  
Recherche-cr ation musicale sur l'hybridation entre *heavy metal* et jeu vid o (musique *chiptune*). Diffusion de pi ces musicales   partir d'un r seau de partage central   la sc ne *chiptune* (<https://soundcloud.com/themmcproject/>).  
R le : auteur/compositeur/interpr te (guitare et voix), instruments virtuels et production audio pour les compositions originales; arrangements de guitare et interpr tation pour les collaborations.

#### 3.2.1. Prestations

1. ARSENAULT, Dominic (avec la participation de Louis-Martin Guay) (15 mars 2013).  
« RocConf rence sur la cr ation et les hybridations historiques, esth tiques et culturelles entre *heavy metal* et jeu vid o ». Conf rence et prestation musicale pr sent e dans le cadre des ateliers du laboratoire de recherche-cr ation *La cr ation sonore* (dir. Serge Cardinal) et l'OICRM (Observatoire Interdisciplinaire de Cr ation et de Recherche en Musique). Carrefour des arts et des sciences de l'Universit  de Montr al.  
Montage audio-vid o et performance musicale (guitare et voix); compositions originales (10 minutes) et montages hybrides de musique vid oludique et *heavy metal* (15 minutes).
2. HANDFIELD, Mathieu (2 mars 2013). « Le Top Ten des m sentes sur le terme Top Ten ». Performance-lecture de sketches d'humour.  v nement « Top 10 » du Th  tre de La Licorne, dans le cadre de la Nuit Blanche de Montr al. Prestation en tant que guitariste soliste *heavy metal*.
3. Une vingtaine de spectacles avec *Dreamcatcher/Soulcaged*, 2004-2009, dans diverses r gions du Qu bec. Spectacles notables : t te d'affiche d'un festival Rockfest   Ch teauaguay, ouverture pour le groupe d'envergure internationale *Sonata Arctica* (Finlande).

#### 3.2.2. Enregistrements

##### Compositions originales

1. MULTI-MEMORY CONTROLLER (en cours de production). *Beyond the 16th Bit*. Album num rique, production ind pendante, 7 pistes, 39 :00 (  para tre en 2020). R le : auteur, compositeur, interpr te (guitare et voix), instruments num riques, mixage et production audio.
2. MULTI-MEMORY CONTROLLER (en cours de production). *Chip Metal 101*. Album num rique, production ind pendante, 9 pistes, 39 :00 (  para tre en 2019). R le : auteur,

compositeur, interprète (guitare et voix), instruments numériques, mixage et production audio.

3. MULTI-MEMORY CONTROLLER (2017). Thème musical d'introduction pour la saison 1 du balado universitaire *Profil ludique*. <https://soundcloud.com/profil-ludique>
4. SOULCAGED (2009). *A Story Yet Untold*. Album numérique, production indépendante, 12 pistes, 56:48. Rôle : bassiste, co-compositeur, co-auteur.
5. DREAMCATCHER (2005). *Wanderer of the Ocean*. EP sur CD et numérique, production indépendante, 5 pistes, 22:49. Rôle : bassiste, co-compositeur, co-auteur.

### **Collaborations**

1. « Hoovering With a Hangover and a Headache ». Reprise (« Hoovering With a Hangover », pièce de *TDK* parue sur la compilation internationale *Chiptunes = WIN, vol.2*, 2013). Arrangements de guitare, interprétation et enregistrement. Collaborateur, compositeur et mixeur : *TDK* (Harbury, Royaume-Uni). Publiée le 15 septembre 2014.
2. « Raging Streets of Fury ». Reprise (« Raging Streets », pièce de *Zigauche*, 2014). Arrangements de guitare, interprétation, enregistrement et mixage. Collaborateur et compositeur : *Zigauche* (Taunton, Royaume-Uni). Publiée le 24 août 2014.
3. « Doom E1M1 Hangar – Reloaded ». Reprise (« E1M1 Remastered » pièce de *Jredd*, elle-même reprise de « E1M1 – Hangar », trame sonore originale du jeu vidéo *Doom*, id Software 1993). Arrangements de guitare, interprétation, enregistrement et mixage. Collaborateurs : *Circuit Bird* (Kingston-Upon-Hull, Royaume-Uni); *Jredd* (McMinville, États-Unis); *Groovemaster 303* (Scunthorpe, Royaume-Uni). Publiée le 10 août 2014.

### **Pastiches et remixes**

1. « Metal From Paris to Berlin », Infernal & Multi-Memory Controller. Reprise métal de « From Paris to Berlin ». Universal, 2005.
2. « Maître des pantins ». Pastiche vocal de « Master of Puppets », pièce de *Metallica*, parue sur le disque *Master of Puppets*, Elektra Records, 1986. Traduction des paroles, interprétation et production audio à partir d'un enregistrement instrumental. Publiée le 26 novembre 2016.

## **CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE L'INSTITUTION**

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

#### **A) Département, faculté ou centre de recherche**

1. Observateur au CONFAS à titre de responsable du DESS en arts, création et technologies (avril 2018-avril 2019)
2. Président du comité de réflexion sur la pratique des arts au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (décembre 2016-avril 2018).
3. Membre puis président du comité pour la refonte du programme de baccalauréat en cinéma. (février 2017-en cours)
4. Membre du comité d'embauche pour un poste de professeur adjoint en recherche-crédation, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, septembre-décembre 2016.
5. Membre du comité de renouvellement pour une professeure adjointe du département, mai-août 2016.
6. Membre du Comité de révision du programme de baccalauréat bidisciplinaire en écriture de scénario et création littéraire (octobre 2015-février 2016).
7. Président du Comité départemental sur la charge professorale, avril 2015-octobre 2015.
8. Président du Comité départemental sur la répartition de la charge professorale. (CODERCP) (Septembre 2014-en cours).
9. Membre du Comité départemental sur la charge d'encadrement, dans le cadre du projet-pilote résultant de la lettre d'entente no.10 signée entre le SGPUM et l'Université (octobre 2013-mars 2014).
10. Membre du Comité de programme du D.É.S.S. en Arts, création et technologies (février 2013-novembre 2015), Faculté des arts et des sciences.
11. Membre du Comité de la section *Cinéma et jeu vidéo* pour la création d'une maîtrise en recherche-crédation (depuis janvier 2013).
12. Membre du Comité départemental pour l'élaboration du plan stratégique 2013-2017 (décembre 2012-mars 2013).
13. Responsable du kiosque lors des Journées Portes ouvertes (automne 2011 et 2012, février 2012 et 2013, février 2016)
14. Élaboration de la Trousse électronique et matérielle des portes ouvertes du secteur d'études cinématographiques du Département, conception de matériaux promotionnels pour l'organisation du kiosque, décembre 2011-février 2012.
15. Membre du Comité Nominatif du secteur d'études cinématographiques, élaboration d'un document de réflexion sur la possibilité de renommer le secteur d'études cinématographiques du Département, (décembre 2011-mars 2012).
16. Membre du Comité local de soutien à l'enseignement (CLOSE) à titre de délégué syndical. Élaboration de la politique de soutien à l'enseignement, novembre-décembre 2011.

#### **B) Université**

1. Membre du comité paritaire sur les ordinateurs pour la partie syndicale SGPUM, depuis juin 2017.



2. Participant au 2<sup>e</sup> Dialogue Créatif sur l'encadrement et l'enseignement en recherche-création, 27 janvier 2017.
3. Membre élu à l'Assemblée Universitaire en tant que représentant du corps professoral, Faculté des Arts et des Sciences (depuis Septembre 2015).
4. Présentation de la section Cinéma et jeu vidéo et des programmes d'études aux conseillers en orientation de la province, Journée d'information CO-CISEP, 12 décembre 2012.

## **2. Responsabilités administratives**

1. Responsable de la section *Cinéma et jeu vidéo* du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, depuis décembre 2018.
2. Responsable du D.E.S.S. en arts, création et technologies, juin 2016-avril 2019.

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

1. Libération syndicale pour le SGPUM (dégrèvement d'un cours) dans le cadre du renouvellement de la convention collective, sessions d'hiver et d'automne 2017.
2. Membre du Groupe de travail du SGPUM sur la tâche professorale (décembre 2013-mars 2014).
3. Libération syndicale pour le SGPUM (dégrèvement d'un cours) dans le cadre du renouvellement de la convention collective, session d'automne 2014.
4. Délégué syndical du SGPUM pour le Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (depuis octobre 2011).

## CONTRIBUTION AU RAYONNEMENT UNIVERSITAIRE

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

#### 1.1 Communications dans des colloques avec arbitrage

1. ARSENAULT, Dominic (proposition soumise). « Les fictions composites : Une approche théorique intermédiaire pour dénouer les maillages complexes entre histoire et fiction ». Colloque Enseignement fiction et histoire. Apprendre, comprendre, créer. Humanités numériques, littératures et nouveaux patrimoines, Congrès de l'ACFAS, Université du Québec en Outaouais, Gatineau, 28-29 mai 2019.
2. ARSENAULT, Dominic (2018). « La recherche-crédation comme jeu de recherche : s'approprier et tenir à distance les jeux vidéo pour mieux les comprendre », colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Université de Liège (Belgique), 25-27 octobre 2018.
3. ARSENAULT, Dominic (2018). « La narration interactive, au prisme du jeu et de la simulation : vers une poétique du récit ». Conférencier invité (keynote speaker), journée d'étude du Centre de recherches sur les médiations (CREM), Université de Lorraine, Nancy (France), 16 octobre 2019.
4. ARSENAULT, Dominic et Maude BONENFANT (2018). « Ludic expression, beyond procedural rhetorics: Introducing processual rhetorics and ludic freedom to understand the ethics of play in *Watch Dogs* (Ubisoft 2014) ». Colloque *Central and Eastern European Game Studies (CEEGS) 2018: Ludic Expressions*, Prague, Tchéquie, 11-13 octobre 2018.
5. ARSENAULT, Dominic (2018). « L'histoire du jeu vidéo, entre commerce, technologie et culture : le cas de Nintendo ». Conférencier invité (*keynote speaker*) à l'école d'été doctorale du LabEx ICCA (Laboratoire d'Excellence Industries Culturelles et Création Artistique), universités Paris-3, Paris-5, Paris-8 et Paris-13, Andé (France), 19-21 septembre 2018.
6. ARSENAULT, Dominic (2018). « Jealous Gods, Dull Razors and Worthless Machines: Economic Platform Studies as a Challenge to the Orthodoxies of Business and Management Studies of the Video Game Industry », Présentation au colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, University of Regina (Saskatchewan), 29 mai – 1er juin 2018.
7. ARSENAULT, Dominic (2017). « Game Studies and ludic philosophy à la française : Free Play in the Age of Dumb Cars ». Conférencier invité (*keynote speaker*) dans un symposium de recherche sur le jeu vidéo *Play and the quotidian*, Universidad Federal Fluminense (UFF), Rio de Janeiro, Brésil, 4-5 décembre 2017.
8. ARSENAULT, Dominic (2017). « Prolonging Immersion Through Transfictional Research-Creation: The Multi-Memory Controller Project's Contribution to World-Building ». Colloque international Games and Literary Theory, 20-22 octobre 2017, Université de Montréal.
9. ARSENAULT, Dominic (2016). « Time is of the Essence : Time and Narrative in Video Games and Cinema ». Conférencier invité (*keynote speaker*), Forum national des chercheurs en Sequential Art III, Goiânia (Brésil), 21 octobre 2016.

10. ARSENAULT, Dominic (2016). « Old But New: When Game Design and Innovation Turn Video Game History into Uchronia ». Présentation au Symposium Annuel Histoire du Jeu (SAHJ) 2016, Montréal, 30 juin 2016.
11. ARSENAULT, Dominic (2015). “Behind the American Video Game ReNESSance: When Platform Studies Meet the N.intendo E.conomic S.ystem”. Présentation au colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Université d’Ottawa (Ontario), 3-5 juin 2015.
12. ARSENAULT, Dominic (2015). “Sexed Up and Good to Go: Contradictions in the Figure of the Dominatrix in Mainstream Video Games”. Présentation au colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Université d’Ottawa (Ontario), 3-5 juin 2015.
13. ARSENAULT, Dominic (2015). « Reconciling the language/image analogy with the real-time flow of the cinema experience: Towards a theory of film narration as composite enunciation ». Présentation au colloque national de la Film Studies Association of Canada au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Université d’Ottawa (Ontario), 2-4 juin 2015.
14. MORIN-SIMARD, Andréane et Dominic Arsenault. « From Attunement to Interference: A Typology of Musical Intertextuality in Video Games. ». Colloque international North American Conference on Video Game Music, Texas Christian University, Fort Worth (Texas), 17-18 janvier 2015.
15. ARSENAULT, Dominic. « Heavy metal et jeux vidéo: le parcours de la génération Nintendo ». Colloque international Heavy Metal et Sciences Sociales : Un état des lieux de la recherche en France et dans le monde francophone », Université d’Angers (France), 18-19 décembre 2014.
16. PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Hugo Montembeault-Paquette, Andréane Morin-Simard et Guillaume Roux-Girard. Panel « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory : A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres », colloque national de la Canadian Game Studies Association au sein du Congrès des sciences humaines du Canada, Brock University (Ontario), 28-29 mai 2014.
17. ARSENAULT, Dominic. « Playing With Power: A semio-pragmatic approach for theorizing a “power effect” linking power metal with video games ». Panel « Metal Invaders: Par-delà les frontières de la musique métal », colloque international de l’IASPM-Canada (International Association for the Study of Popular Music), Université Laval (Québec), 23-25 mai 2014.
18. ARSENAULT, Dominic. « Du virtuel à l’hyper-virtuel : Les richesses de l’interactivité textuelle dans le jeu vidéo ». Colloque « Littérature et résonances médiatiques : partages, transferts et appropriations » au sein de l’ACFAS, Concordia University, 13 mai 2014
19. ARSENAULT, Dominic et Audrey Larochelle. « From Euclidean space to Albertian gaze: The visual traditions of representation in video games », colloque international DiGRA 2013, axe “Art History of Games”, Atlanta, GA (États-Unis), 26-29 août 2013.
20. ARSENAULT, Dominic et Gabriel Beaulieu. « Scoring the Castlevania Series: *Harmony of Despair* as an All-Star Ensemble Play », colloque international DiGRA 2013, axe “Well-Played”, 26-29 août 2013, Atlanta, GA (États-Unis), 26-29 août 2013.
21. ARSENAULT, Dominic et Pierre-Marc Côté. « Beyond Pixels and Polygons : The Visible Edge of Technological Innovation », colloque national annuel de la Canadian Game Studies Association 2013, Victoria (Colombie-Britannique), 4 juin 2013.

22. ARSENAULT, Dominic. « Rise Against Cinema! On the Importance of Assessing the Multiple Roots of Video Game Graphics ». Panel « The Moving Image Beyond Film : Promises and Pitfalls in the Film/Games Connection ». Colloque annuel 2012 de la Canadian Game Studies Association (CGSA). University of Waterloo, Kitchener (Ontario), 30 mai 2012.
23. GUAY, Louis-Martin et Dominic Arsenault. « Thumb-Bangers: Exploring the Cultural Bond Between Video Games and Heavy Metal », colloque international *Heavy Fundametalisms : Music, Metal & Politics 4th Global Conference : « Heavy Metal Generations »*, 9-11 mai 2012, Prague (République tchèque).
24. ARSENAULT, Dominic et Maude Bonenfant. « *Poiesis* and Imagination in the Aesthetic Experience : The Moment of Grace in Computer Game Play », colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Madrid (Espagne), 31 janvier 2012.
25. ARSENAULT, Dominic. « L'immersion virtuelle et les conspirations pandiégétiques: la fictionnalisation des frontières ludiques dans *Metroid Prime* », colloque international *Fictions, immersions et interactions*. Montréal, 7 novembre 2011.
26. ARSENAULT, Dominic. « Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo », colloque international *Impact des innovations technologiques sur la théorie et l'historiographie du cinéma*, Montréal, 2 novembre 2011.
27. ARSENAULT, Dominic. « 'Don't Think, but Look!': Game Studies and Genre (Non-) Theory », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, University of New Brunswick, Fredericton, 30-31 mai 2011.
28. ARSENAULT, Dominic. « The Reliquary : Introducing a Ludo-Club Initiative », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, Concordia University, Montréal, 28-29 mai 2010.
29. ARSENAULT, Dominic. « Pour une approche des effets génériques de l'horreur dans le jeu vidéo », communication conjointe avec Bernard Perron, dans le cadre de la MAGIS VIII Gorizia International Film Studies Spring School, Gorizia (Italie), 19-24 mars 2010.
30. ARSENAULT, Dominic. « Expressivité et présence : quelques stratégies problématiques d'utilisation de la voix pour l'avatar dans le jeu vidéo », dans le cadre du colloque international *Personnages virtuels et effets de présence*, Université du Québec À Montréal, 6-7 novembre 2009.
31. ARSENAULT, Dominic. « Chiptune Aesthetics: Places From the Past », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, Carleton University, Ottawa, 23-24 mai 2009.
32. PERRON, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien. « L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? », colloque international *Histoires et archives, arts et littératures hypermédiatiques*, Université du Québec À Montréal, 30 avril - 2 mai 2009.
33. ARSENAULT, Dominic. « Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états », colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur*, Montréal, 23-25 avril 2009.
34. PERRON, Bernard et Dominic Arsenault. « The Magic Circle(s) of Gameplay », colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Potsdam University, Potsdam (Allemagne), 10 mai 2008.

35. ARSENAULT, Dominic. « La caméra virtuelle comme dispositif immersif dans le jeu vidéo: l'exemple de *Gears of War* », colloque *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76ième congrès de l'ACFAS, Institut National de la Recherche Scientifique (INRS), Québec, 7 mai 2008.
36. PERRON, Bernard et Dominic Arsenault. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », séminaire de recherche *Breaking the Magic Circle* organisé par le Game Research Lab, University of Tampere, Tampere (Finlande), 10 avril 2008.
37. ARSENAULT, Dominic et Martin Picard, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique », colloque *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières, 7-11 mai 2007.
38. ARSENAULT, Dominic, « Simulation et réalisme d'une guitare sans cordes », journée d'étude *Guitar Hero: Playing at Playing Guitar* organisée par les groupes de recherche Ludiciné et GameCODE, Concordia University, Montréal, 6 janvier 2007.
39. ARSENAULT, Dominic, « Roleplaying the A.I. », dans le cadre de l'atelier « Cooperating with AI », colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, York University, Toronto, 22 septembre 2006.
40. ARSENAULT, Dominic, « Dark Waters: Spotlight on Immersion », colloque international *Game On North America 2005*, Eurosis-ETI, McGill University, Montréal, 22-23 août 2005.
41. ARSENAULT, Dominic, « Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », table ronde de mentorat avec Eric Zimmerman dans le cadre du colloque international DIGRA 2005, Simon Fraser University, Vancouver, 16-20 juin 2005.
42. ARSENAULT, Dominic, « Dynamic Range: measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », colloque international *5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)?*, Universidad de Barcelona, Barcelone, 28-29 janvier 2005.

## 1.2 Conférences publiques et séminaires sur invitation

1. ARSENAULT, Dominic. « L'histoire secrète de la Super NES », *Symposium sur l'histoire du jeu*, Club de développement de jeux vidéo Conjure de l'École de Technologie Supérieure (ETS), Montréal, 27 novembre 2018.
2. « La problématique du genre en jeu vidéo : théories et recherches », séminaire interne pour le Liège Game Lab, Université de Liège, Liège (Belgique), 29 octobre 2018.
3. Participant, table ronde « Structurer la collaboration », Symposium international des laboratoires de jeu francophones 2, Paris (France), 22-24 octobre 2018.
4. Séance de cours « Les genres du jeu vidéo: un terrain de recherche et d'analyse pour comprendre la culture et l'histoire vidéoludique », dans le cadre du cours Culture numérique, Université de Lorraine, Metz (France), 19 octobre 2018.
5. Séance de cours « L'argent mène le monde (du jeu vidéo, et de Nintendo): Revoir l'histoire de la Super NES (et de Nintendo, et du jeu vidéo) », dans le cadre du cours Histoire du jeu vidéo, Université de Lorraine, Metz (France), 18 octobre 2018.
6. Séance de cours « Retour vers le Futur: quand les jeux vidéo rêvaient de cinéma...et pourquoi l'expérience a échoué », dans le cadre du cours Cinéma et jeu vidéo, Université de Lausanne, Lausanne (Suisse), 5 octobre 2018.

7. Séance de cours « Platform Studies et industrie du jeu vidéo au Québec », dans le cadre du cours Médias sociaux, culture et société, Master en humanités digitales, École Polytechnique Fédérale de Lausanne, Lausanne (Suisse), 2 octobre 2018.
8. Séance de cours « La formation de la culture du jeu vidéo et ses transformations de 1970s-2000s », dans le cadre du cours *Communication et publics de la culture*, Master en Communication et culture numérique, Université Paris-3, Paris (France), 25 septembre 2018.
9. Participant, table ronde « Enjeux et perspectives d'avenir », Symposium international des laboratoires de jeu francophones 1, Montréal, 14-16 mai 2018.
10. ARSENAULT, Dominic. « L'argent mène le monde (de Nintendo) : Revoir l'histoire de la SNES ». Conférence publique dans le cadre des Rencontres des études du jeu vidéo, Université de Montréal, 12 octobre 2017.
11. ARSENAULT, Dominic et Pierre-Marc Côté. « Technologies graphiques et images composites dans le jeu vidéo: Vers un vocabulaire descriptif et analytique de l'image vidéoludique », ateliers sur les jeux vidéo du CITÉ (Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes), Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal, 20 mars 2014.
12. Participant dans une causerie « Les productions de l'espace : cinéma, jeu vidéo, photographie » (organisation : Richard Bégin, Université de Montréal), Cinémathèque Québécoise (Montréal), 14 mars 2014.
13. ARSENAULT, Dominic. « Enjeux de la narration dans le jeu vidéo (et vice-versa) : Repenser le récit au prisme du jeu et de la simulation », conférence publique dans le cadre du cycle de conférences en résonances médiatiques, Université Concordia, Montréal, 25 février 2014.
14. Participant dans un débat-conférence « Nouveaux défis dans le monde du jeu vidéo », série « Enjeux actuels », Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal, 20 novembre 2014.
15. ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle et Sacha Lebel. « Developing a descriptive model for the visual representation of space in video games », journées d'étude eSpaces de l'archimage : de l'optique au numérique, Université de Montréal, 20 juin 2013.
16. ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc Côté, Audrey Larochelle et Sacha Lebel. « Entre image, espace et action : Les problématiques du jeu vidéo comme art de l'espace », journées d'étude eSpaces de l'archimage : de l'optique au numérique, Université de Montréal, 19 juin 2013.
17. ARSENAULT, Dominic. « The Context behind the Creed: A History and Overview of the Video Game Industry and Video Game Studies in Montreal », séminaire dans le programme Study Abroad Université de Montréal/Northern Illinois University: Discovering Montreal. Séminaire donné annuellement : 31 mai 2013, 26 mai 2014, 25 mai 2015.
18. ARSENAULT, Dominic (avec la participation de Louis-Martin Guay). « RocConférence sur la création et les hybridations historiques, esthétiques et culturelles entre heavy metal et jeu vidéo ». Conférence et prestation musicale, ateliers du laboratoire de recherche-crédation La création sonore (dir. Serge Cardinal) et l'OICRM (Observatoire Interdisciplinaire de Création et de Recherche en Musique). Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal, 15 mars 2013.

19. ARSENAULT, Dominic. « Qui est-je? Autour du personnage, du joueur, de l'action et de la fiction dans le jeu vidéo », séminaire du groupe de recherche Homo Ludens (Maude Bonenfant, directrice), UQAM, 8 février 2013.
20. ARSENAULT, Dominic. « La scénarisation à l'ère des fictions transmédias : Écritures et cultures 2.0 », conférence publique, Université de Montréal, 25 mars 2011.
21. Séance de cours « Video Game, Genre, Littérature », dans le cadre du cours ENG-398D : Videogames and/as Literature, Concordia University, 10 mars 2010.
22. « Metroid : La vision hardcore de Nintendo », dans le cadre de la saison 1 des rencontres du Reliquaire, 25 janvier 2010.
23. « An Introduction to Video Game Genres and their History », séminaire interne pour le groupe de recherche Technoculture, Art and Games (TAG), Concordia University, Montréal, 4 décembre 2009.
24. « Genre and Game Genre », séminaire interne pour le groupe de recherche Technoculture, Art and Games (TAG), Concordia University, Montréal, 12 mai 2009.
25. Participant, table ronde « Doit-on développer une filière francophone des game studies? », colloque Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle, 76<sup>ième</sup> congrès de l'ACFAS, Institut National de la Recherche Scientifique (INRS), Québec, 7 mai 2008.
26. Séance de cours « La scénarisation de jeux vidéo » (avec Martin Picard), Université Internationale du Multimédia, campus de Rouyn-Noranda de l'UQAT, 21 novembre 2007.
27. Séance de cours « L'immersion dans le jeu vidéo: des choix du concepteur aux expériences du joueur » (avec Martin Picard), dans le cadre du cours Scénarisation et réalisation en jeu vidéo, campus de Longueuil de l'UQAT, 15 novembre 2007.
28. Séance de cours « La scénarisation de jeux vidéo: une introduction », UQAM, 29 mars 2006 et 28 mars 2007.
29. « Why and How Video Games Tell Stories », séminaire interne pour le groupe de recherche GameCODE, Concordia University, 1er mars 2006.

### 1.3 Conférences de vulgarisation et transfert de connaissances

1. Entrevue autour de *Super Power, Spooky Bards and Silverware* et de la console Super NES pour un épisode de la websérie *Théories des jeux vidéo*, par Sébastien Genvo (Université de Lorraine) (2018). À paraître : <https://www.youtube.com/playlist?list=PL3YC8YCQ0uZY5BjThSRnRM-9pRsecNvtg>
2. Participant, débat-conférence « Les innovations technologiques de l'image numérique et ses impacts sur les arts visuels », série *Enjeux actuels*, Observatoire du Cinéma au Québec (OCQ), Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal, 30 octobre 2014.
3. Paneliste, « Le jeu d'aventure : un jeu d'appellation et d'origine incontrôlée ? », *Rencontres du Reliquaire*, 15 avril 2014, Pub L'Île Noire.
4. Conférence « Entre match des étoiles et symphonie des genres: *Harmony of Despair* et les logiques de la série *Castlevania* » (avec Gabriel Beaulieu), *le Warpzone 6*, 14 septembre 2013, Musée de la civilisation à Québec.
5. Entrevue sur les liens entre musique métal et musique de jeux vidéo sur la console NES, websérie *Théories des jeux vidéo* par Sébastien Genvo, Épisode 5 : « Sons, musique et jeux vidéo ». 27 juillet 2013. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=h0zEDjipP2I>

6. Conférence « Le futur antérieur : Quelques essais ratés (et hilarants) de futurologie dans l'histoire du jeu vidéo », *Rencontre du Reliquaire* « Au-delà de la fin : le futur! », 8 mai 2013, L'Amère à boire, Montréal.
7. Conférence « Devenir Dr. Mario : L'étude et la recherche universitaire sur le jeu vidéo, du baccalauréat au doctorat », *Geekfest 2013, Festival geek de Montréal*, 13 avril 2013, Montréal.
8. Conférence « Équipe INTEGRAE : Régimes graphiques et mise-en-image » (avec Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle), *Rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal*, 10 avril 2013, Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal.
9. Conférence « Les études du jeu vidéo à l'Université de Montréal » (avec Bernard Perron et Carl Therrien), présentation offerte aux bibliothécaires de la Bibliothèque des Lettres et Sciences Humaines, 11 décembre 2012.
10. Conférence « Thumb-bangers : une exploration du lien naturel entre le jeu vidéo et la musique métal » (avec Louis-Martin Guay), *Rencontres du Reliquaire*, 14 mars 2012, Montréal.
11. Conférence « La recherche en jeu vidéo : mode d'emploi », *Rencontres du Reliquaire*, 15 février 2012, Montréal.
12. Conférence « *Lord of the Rings : The Third Age*: Comment briser un univers de 50 ans en 5 moments / 5 minutes », *Rencontres du Reliquaire*, 31 août 2011, Montréal.
13. Conférence « Nintendo : quelque part entre NESTalgie et reNESSance », *Rencontres du Reliquaire*, 21 juin 2011, Montréal.
14. Participant, causerie « Mais qui écrit ces scénarios? Narration et interactivité dans les jeux vidéo et les logiciels ludo-éducatifs », *la Francofête*, Université de Montréal, 25 mars 2011, Montréal.
15. « Communiquer avec le joueur par les genres ludiques », conférence présentée à l'interne pour Ubisoft Montréal, 11 novembre 2008.
16. Participant, panel « Guitar Hero: Transcendental Air Guitar and the Object Lesson of the Gaming Phenomenon », dans le cadre du festival *Pop & Policy: Music Fast Forward 2007*, McGill University, Montréal, 4 octobre 2007.
17. ARSENAULT, Dominic et Martin Picard, « L'étude des jeux vidéo, de la tête aux pouces », Festival Arcadia, Montréal, 12 novembre 2006.
18. ARSENAULT, Dominic et Carl Therrien, « L'histoire à tout prix? L'importance du récit en jeu vidéo », Festival Arcadia, Montréal, 4 novembre 2005.

#### 1.4 Organisation d'événements

1. Préparation et réalisation d'une entrevue avec Yan Pépin (Artifice Studio). Captation vidéo, montage et post-production, supervision d'un compte-rendu publié sur le site du laboratoire LUDOV : <https://www.ludov.ca/fr/universitaire/dossiers-d-etudes/>, mars-octobre 2018.
2. Organisation du lancement pour le livre *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*, Arcade MTL, 29 septembre 2017.
3. Membre du comité organisateur de l'édition 2017 du Symposium annuel Histoire des jeux : colloque international « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », 28-30 juin, Montréal.



4. Parrainage académique pour la tenue de l'événement *Game Jam 2016* de l'ADVUM (Association de Développement Vidéoludique de l'Université de Montréal), tenu au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques du 22 au 24 janvier 2016.
5. Organisation du colloque national annuel 2014 de la Canadian Game Studies Association. Co-organisateur (avec Kelly Bergstrom, York University, Toronto). Dans le cadre du Congrès des sciences humaines du Canada 2014 : « Borders Without Boundaries », 29-30 mai 2014, Brock (Ontario).
6. Organisation d'un programme de conférences de transfert de connaissances, « Le Warzone 6 », événement annuel dédié à la culture du jeu vidéo, 14 septembre 2013, Musée de la civilisation à Québec.
7. Organisation de deux journées d'étude « eSpaces de l'archimage : de l'optique au numérique », dans le cadre du projet de recherche « Technologies graphiques, esthétique et innovation dans l'industrie du jeu vidéo », 19-20 juin 2013, Carrefour des arts et des sciences de l'Université de Montréal.
8. Organisation du colloque national annuel 2013 de la Canadian Game Studies Association. Co-organisateur (avec Jennifer Jenson, York University, Toronto). Dans le cadre du Congrès des sciences humaines du Canada 2013 : « @ la fine pointe », 4-5 juin 2013, Victoria (Colombie-Britannique).
9. Organisation et animation, 4<sup>e</sup> Rencontre des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal. « Gamers, otaku et doujin des Galápagos : culture(s) du jeu vidéo au Japon » (invité : Martin Picard). 21 mai 2013, Carrefour des arts et des sciences, Université de Montréal.
10. Organisation d'un panel, « The Moving Image Beyond Film : Promises and Pitfalls in the Film/Games Connection ». Colloque annuel 2012 de la Canadian Game Studies Association (CGSA), 30 mai 2012. University of Waterloo, Kitchener (Ontario),
11. Fondateur et membre du comité organisateur, *Le Reliquaire, ludo-club*. Rencontres de transfert de connaissances entre universitaires, professionnels et étudiants du jeu vidéo. Évaluation des propositions et organisation des présentations : hiver 2010, automne 2011, automne 2012, hiver 2013, hiver 2014.
12. Membre du comité organisateur pour le colloque international bilingue « Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur », Montréal, 23-25 avril 2009.

### 1.5 Entrevues et apparitions dans les médias

1. Entrevue, baladodiffusion d'analyse vidéoludique *Je game moi non plus, réseau DeeZ Podcasts*. Épisode en cours de production, à paraître en 2019.
2. Entrevue, « La face sombre de la Super NES ». Journal *La Liberté* (Suisse), journaliste : Vincent Bürgy, édition du 29 octobre 2018.
3. Entrevue, « La Super NES, un succès qui cache une part d'ombre ». Entrevue à l'émission *La Sphère* (animateur : Matthieu Dugal), autour de la monographie *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*. Première Chaîne de Radio-Canada, 30 septembre 2017, 13h-14h. Disponible en ligne : <http://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/la-sphere/segments/entrevue/40596/nintendo-super-nes-dominic-arsenault>
4. Entrevue, « Le côté obscur de la SNES raconté par un auteur québécois ». Entrevue pour la section Web du *Journal de Montréal*, *Journal de Québec*, *Canoe.ca*, et autres portails

- Quebecor Media, autour de la parution de la monographie *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*, 29 septembre 2017.
5. Article, “Don’t Be Spooky About the SNES Classic: Nintendo’s Pulling out a Marketing Classic”. Article pour le blog de la MIT Press, à l’occasion du lancement de la SNES Classic et de la monographie *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*, 29 septembre 2017.
  6. Entrevue, « Mario Kart a 25 ans » (journaliste : Alix Villeneuve), section Web de Radio-Canada, 2 septembre 2017. En ligne : <http://beta.radio-canada.ca/nouvelle/1053583/mario-kart-25-ans-nintendo-course-jeux-video>
  7. Entrevue, « Le retour de la Super Nintendo » (journaliste : Félix Lacerte-Gauthier), radio CHOQ-FM 105,1 – Toronto, 21 août 2017. Disponible en ligne : <http://choqfm.ca/chronique/retour-de-super-nintendo/>
  8. Entrevue, « POP 146 : Nintendo » (animateur : Jean-Michel Berthiaume), radio Web de l’UQAM CHOQ.ca, émission du 16 août 2017. En ligne : <http://www.choq.ca/episodes/popenstock/emission-du-16-aout-2017/>
  9. Entrevue, Alix Villeneuve, « Nintendo Switch : Quels défis attendent la console? », *ICI Radio-Canada.ca*, 12 mars 2017. En ligne : <http://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1021880/nintendo-switch-defis>.
  10. Entrevue « Le jeu *Pokémon Go* et l’espace virtuel », à l’émission *La Sphère* (animateur : Matthieu Dugal), Première Chaîne de Radio-Canada, 10 décembre 2016, 13h-14h. Disponible en ligne : [http://ici.radio-canada.ca/emissions/la\\_sphere/2016-2017/chronique.asp?idChronique=424201](http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2016-2017/chronique.asp?idChronique=424201)
  11. Article sur une création musicale, « Écoutez ‘Maître des pantins’ (Eh oui, ‘Master of Puppets’ en français!) ». *Le journal de Montréal*, rubrique « Le sac de chips », édition du 27 novembre 2016. En ligne : <http://www.journaldemontreal.com/2016/11/28/ecoutez-maitre-des-pantins>
  12. Article sur une création musicale, « Metallica: La chanson ‘Maître des pantins’ sur écoute! ». *MetalUniverse.net*, 27 novembre 2016. En ligne : [http://www.metaluniverse.net/nouvelles.php?id\\_nouvelle=28492](http://www.metaluniverse.net/nouvelles.php?id_nouvelle=28492)
  13. Entrevue « Nintendo et le succès des jeux vidéo rétro », à l’émission *La Sphère* (animateur : Matthieu Dugal), Première Chaîne de Radio-Canada, 19 novembre 2016, 13h-14h. Disponible en ligne : [http://ici.radio-canada.ca/emissions/la\\_sphere/2016-2017/chronique.asp?idChronique=422397](http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2016-2017/chronique.asp?idChronique=422397)
  14. Entrevue sur le succès de la console Nintendo NES Classic, à l’émission *Matins sans frontières* (animateur: Charles Lévesque), *Radio-Canada Windsor*, 23 novembre 2016, 8h20-8h26.
  15. Entrevue pour *Quartier libre, le journal indépendant des étudiants de l’Université de Montréal*. Michel Hersir, « Une image à la fois », vol.23 no.6, p.17. Lundi 21 novembre 2016. En ligne : <http://quartierlibre.ca/une-image-a-la-fois/>
  16. Entrevue à l’Alternative (animatrice : Émilie Tremblay), radio universitaire de l’UdeM CISM 89,3, sur le futur des jeux vidéo et la narration interactive, 25 juillet 2016.
  17. Entrevue sur les relations entre le jeu vidéo et le cinéma, pour l’émission *La sphère* (animateur : Matthieu Dugal), ICI Radio-Canada Première, 4 juin 2016.
  18. Entrevues pour le journal indépendant des étudiants de l’Université de Montréal *Quartier Libre*, vol.23, no.15, 6 avril 2016.  
Nawal Maftouh, « L’UdeM entre dans le jeu », p.12 ;

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

## 2. Affiliations et service

### 2.1. Affiliations scientifiques

1. Membre du Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques de l'Université de Montréal (LUDOV) (depuis la fondation en 2015).
2. Membre régulier de l'Observatoire Interdisciplinaire de Création et de Recherche en Musique (OICRM) (depuis 2019).
3. Membre de FranJeu, l'Alliance des laboratoires universitaires francophones sur le jeu (depuis la fondation en 2018).
4. Membre du RéNaF – Réseau des Narratologues francophones (depuis la fondation en 2018).
5. Membre du CRIalt – Centre de Recherches Intermédiales sur les arts, les lettres et les techniques (depuis 2005).
6. Membre du comité d'évaluation, revue internationale *Game Studies* (depuis 2017).
7. Membre du comité d'évaluation, revue internationale *Games and Culture* (depuis 2015).
8. Membre du comité scientifique, revue universitaire internationale et interdisciplinaire *Sciences du jeu* (depuis 2014)
9. Membre du comité de répondants, carnet universitaire national *First-Person Scholar* (depuis 2013)
10. Membre du comité éditorial, revue universitaire *Kinephanos* (depuis 2008)
11. Membre de la *International Association for the Study of Popular Music – Canada* (depuis 2014)
12. Membre de la *Film Studies Association of Canada* (depuis 2012)
13. Vice-président de la *Canadian Game Studies Association* (juin 2013-juin 2014).
14. Membre de la *Canadian Game Studies Association* (depuis 2006)
15. Membre de l'association internationale *Digital Games Research Association* (2005, 2013)

### 2.2 Services à la collectivité

1. Membre de l'équipe de travail de la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* pour le dépôt d'un mémoire sur la cocréation de la Stratégie numérique du Québec, Ministère de l'Économie, de la Science et de l'Innovation du Québec (février 2017).
2. Expertise-conseil pédagogique pour la création d'un programme de 1<sup>er</sup> cycle en animation et jeu vidéo, Faculté des arts visuels, Université fédérale de Goiás (Brésil), octobre 2016.
3. Expertise-conseil pour le *pitch* d'un projet de jeu vidéo soumis au Fonds des Médias du Canada, entreprise Intérim, projet *Les Éphémères*, octobre 2016.
4. Membre de l'équipe de travail de la *Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* pour le dépôt d'un mémoire sur le rayonnement de la culture québécoise par le jeu vidéo, Ministère de la Culture et des Communications du Québec (février 2017).
5. Membre de l'équipe de travail pour le dépôt d'un mémoire sur le renouvellement de la politique culturelle du Québec, avec *La Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec* (dépôt en juin 2016 en vue des audiences publiques).
6. Traduction en français du document d'appel de propositions pour la compilation musicale internationale du groupe *Chiptunes = WIN vol.4*, avril 2016.

7. Accompagnement au *pitch* pour un projet de jeu vidéo soumis au Fonds des Médias du Canada, entreprise Spearhead Games, projet *Stories*, avril 2015.
8. Rédaction d'une lettre d'appui pour un projet de bande dessinée interactive soumis au CALQ (Conseil des Arts et des Lettres du Québec), Sasha Mercure et Pascale Thériault, projet Redup, septembre 2014.
9. Rédaction d'une lettre d'appui pour un projet de jeu vidéo soumis au Fonds des Médias du Canada, entreprise Illogika, projet *2084*, mars-avril 2014.
10. Conseiller à la scénarisation interactive, web-série interactive *Oui, je le veux!*, Turbulent Media. Phase I : septembre 2012 à février 2013. Phase II : février 2014 à avril 2014 (projet en développement subventionné par le Fonds des Médias du Canada).
11. Conseiller à la production – volet jeux, jeu télévisé *Faites-moi confiance*, TVA Création. Septembre-Novembre 2012 (projet en développement au 30 avril 2013).
12. Conseiller à la scénarisation interactive, projet *Connexions*, Turbulent Média, mars à mai 2012. (projet non-financé, annulé)

### **3. Titres honorifiques, prix, distinctions**

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