

Simon Dor

Professeur invité

Responsable du point de service de Montréal

Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)
625, avenue du Président-Kennedy, bureau 1509
Montréal, QC H3A 1K2
514 844-0971 poste 6741

simon.dor@uqat.ca

<http://www.uqat.ca/>

<http://www.simondor.com/>

*

1) EXPÉRIENCE UNIVERSITAIRE

1.1) Postes

- Professeur invité, Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias, UQAT (2016-)
- Chargé de cours, Faculté de communication, UQAM (2014-2016) ;
- Chargé de cours, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal (2013-2016).

1.2) Diplômes

- Doctorat en études cinématographiques (Ph.D), Université de Montréal (2010-2016)
Titre de la thèse : « Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel »
Directeur : Bernard Perron.
Mention : Excellent.
- Maîtrise en études cinématographiques (M.A.), Université de Montréal (2008-2010)
Titre du mémoire : « La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo *StarCraft* »
Directeur : Bernard Perron.
Mention : Exceptionnel.
- Baccalauréat spécialisé en études cinématographiques (B.A.), Université de Montréal (2005-2008)
- Certificat en scénarisation cinématographique, UQAM (2004-2005)

*

2) ENSEIGNEMENT

2.1) Cours dispensés

- UQAT, Création et nouveaux médias (2016-) : « Design orienté vers l'utilisateur* », « Éthique et jeu vidéo* », « Immersion et perception* » (2^e cycle), « Introduction aux études vidéoludiques », « Jeu vidéo, Internet et mobilité », « Scénarisation et réalisation en jeu vidéo* », « Spécialisation : recherche dirigée* ».
- UQAM, Communication (2014-2016) : « L'industrie des jeux vidéo », « Analyse des jeux vidéo ».
- Université de Montréal, Histoire de l'art et études cinématographiques (2013-2016) : « Les genres et le jeu vidéo », « Immersion et expériences médiatisées ».

2.2) Auxiliaire d'enseignement

- Université de Montréal, Histoire de l'art et études cinématographiques (2009-2016) : « Immersion et expériences médiatisées », « Cinéma d'animation et images composites », « Histoire du jeu vidéo », « Jeu vidéo et cinéma », « Culture et documentation du cinéma », « Langage et matières de l'expression ».

*

3) RECHERCHE

3.1) Participation à des projets de recherche

- Projet d'enseignement de la culture de l'image et de l'audiovisuel au secondaire, auxiliaire spécialisé en jeu vidéo, Université de Montréal, sous la direction de Silvestra Mariniello (2015-2016).
- Projet de recherche « C.I.B.R.G. Corporeal Intersubjective Battlefield for the Resistance of Gamers » (CRSH), Concordia University, sous la direction de Chantal Robillard (2015-2016).
- Projet de recherche « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres » (CRSH, 2013-2017), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, Dominic Arsenault et Carl Therrien, pour le groupe de recherche LUDOV (2013-2016).
- Projet de recherche « Au-delà des considérations technologiques et industrielles : pour une histoire culturelle de l'expérience vidéoludique » (FRQSC, 2013-2017), Université de Montréal, sous la direction de Carl Therrien (2012).
- Projet de recherche « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur » (CRSH, 2008-2011), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron (2009-2011).
- Projet de recherche « Le cinéma au Québec, entre l'arrivée du parlant et l'avènement de la télévision, 1930-1952 », Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, pour le Grafics (été 2009).
- Projet de recherche « Filmographie des "vues" tournées au Québec au temps du muet », Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, pour le Grafics (été 2009).

* Les astérisques indiquent une tâche d'enseignement partagée.

3.2) Bourses et financement

3.2.1) Bourses d'études

- Bourse de doctorat du CRSH : 20 000\$ (2014-2015).
- Bourse de doctorat en recherche du FQRSC (Cinéma, vidéo) : 66 667\$ (2010-2013, incluant un supplément pour congé parental payé).
- Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (2^{ème} année de doctorat) : 500\$ (2011).
- Bourse de mérite de la liste d'honneur du Doyen de la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université de Montréal : 400\$ (2011).
- Bourse d'admission du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (doctorat) : 5000\$ (2010-2011).
- Bourse d'études supérieures du Canada Joseph-Armand-Bombardier (maîtrise, CRSH) : 17 500\$ (2009-2010).

3.2.2) Financement

- Financement par la Direction des relations internationales (DRI) de l'Université de Montréal pour la conférence « Archiving Execution, Resolution and Strategy: Addressing the History of Video Games » (donnée conjointement avec Bernard Perron), 9th MAGIS-Gorizia International Film Studies Spring School, Gorizia (Italie), Università degli Studi di Udine, 9 avril 2011.

3.3) Publications

3.3.1) Articles de périodiques

- Dor, Simon. 2016. « Rejouer le même récit dans différentes adaptations ludiques de l'univers de J.R.R. Tolkien ». *Sciences du jeu*, vol. 5. <https://sdj.revues.org/575>
- Dor, Simon. 2014. « The Heuristic Circle of Real-Time Strategy Process: A StarCraft: Brood War Case Study ». *Game Studies*, vol. 14, no. 1 (août). <http://gamestudies.org/1401/articles/dor>
- Dor, Simon. 2014. « A History of Real-Time Strategy Gameplay From Decryption to Prediction: Introducing the Actional Statement ». *Kinephanos*, hors-série (janvier), 2014, p. 58-73. <http://www.kinephanos.ca/2014/real-time-strategy/>

3.3.2) Chapitres d'ouvrages collectifs

- Dor, Simon. 2015. « Identité(s) du joueur et du personnage. Au-delà de l'analyse mimétique des jeux vidéo », dans Charles Perraton et Maude Bonenfant (dir.), *Identité et multiplicité en ligne*, p. 67-86. Montréal : Presses de l'Université du Québec.
- Dor, Simon et Bernard Perron. 2014. « Addressing the Preservation of Gameplaying : Archiving Actional Modalities (Execution, Resolution, and Strategy) ». Dans Federico Giordano et Bernard Perron (dir.), *The Archives: Post-cinema And Video Game Between Memory And The Image Of The Present*, p. 177-200. Sesto San Giovanni : Mimesis Edizioni.
- Dor, Simon. 2014. « Emulation ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *Routledge Companion to Video Game Studies*, p. 25-31. New York : Routledge.
- Dor, Simon. 2014. « Strategy ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *Routledge Companion to Video Game Studies*, p. 275-281. New York : Routledge.

- Dor, Simon. 2012. « Cartridges », « Emulators », « MAME », « *StarCraft* » [4 entrées]. Dans Mark J.P. Wolf (dir.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 2 volumes, p. 92-93; 192-194; 423-425; 624-626. Westport : ABC-CLIO/Greenwood.
- Dor, Simon. 2011. « De la stratégie et de la tactique. La ruse dans les jeux de stratégie en temps réel », dans Charles Perraton et Maude Bonenfant (dir.), *La ruse. Entre la règle et la triche*, p. 113-130. Montréal : Presses de l'Université du Québec.

3.3.3) Présentations de numéros de revue

- Dor, Simon et Guillaume Roux-Girard. 2012. « Le plurilinguisme : authenticité, affirmation, compréhension et esthétique dans le cinéma, les jeux vidéo et le hip-hop », *Kinephanos*, vol. 3, n° 1, p. 1-5. <http://www.kinephanos.ca/2012/introduction/>

3.3.4) Responsabilités éditoriales

- « Plurilinguisme dans les arts populaires / Multilingualism in Popular Arts », co-direction avec Guillaume Roux-Girard, *Kinephanos*, vol. 3, n° 1, juillet 2012. <http://www.kinephanos.ca/2012/plurilinguisme-multilingualism/>

3.4) Communications

3.4.1) Communications universitaires avec arbitrage

- « Fairness of the designer God? Players' perception of disruptive and exemplary behaviors surveillance in *League of Legends* », présentatrice principale Chantal Robillard, dans le cadre du *International academic workshop on Big Data and Risk*, Montréal, Concordia University, 6 novembre 2015.
- « Strategy Games: Incoherent Worlds, Metagame, and Ideology », *Canadian Game Studies Association 2015 Conference*, dans le cadre du Congrès 2015 des sciences humaines/Congress 2015 of the Humanities and Social Sciences, Ottawa, University of Ottawa, 3 juin 2015.
- « Le problème du "Joueur Modèle" et le joueur historique », dans le cadre de la journée d'étude *Qu'est-ce qu'un joueur?*, Montréal, UQAM, 22 mai 2015.
- « D'une œuvre littéraire à un jeu de plateau, d'un film à un jeu vidéo. Rejouer le même récit dans différentes adaptations de l'univers de J.R.R. Tolkien », dans le cadre du colloque *Des jeux traditionnels aux jeux numériques*, Nancy, Université de Lorraine – IUT Nancy Charlemagne, 27 novembre 2014.
- « A "Mediated" Power: Expressing the Uncertainty of a Rebellion in *Ogre Battle* », dans le cadre du séminaire *Thinking, analysing and designing Expressive Games*, Metz, Université de Lorraine – IUT Thionville-Yutz, 24 novembre 2014.
- « Le cinéma numérique et les stratégies de représentation du champ de bataille », dans le cadre du colloque *La magie des effets spéciaux. Cinéma-Technologie-Réception*, Montréal, Cinémathèque québécoise (Université de Montréal/Concordia University/UQAM), 7 novembre 2013.
- « Building a History of Gameplay: Introducing Actional Speech », dans le cadre du colloque *The History of Games International Conference. 1st edition: Working With, Building, and Telling History*, Montréal, Bibliothèque et archives nationales du Québec, 22 juin 2013.
- « Écueils de l'"avatarocentrisme" dans l'étude des jeux vidéo : avatar et image en ligne », dans le cadre du colloque *Être(s) en ligne : (dé)construction de l'identité dans le cyberspace*, Montréal, UQAM, 14 mai 2013.

- « Le sport électronique. Dispositif technique et dispositif culturel », *Le dispositif. Atelier scientifique Montréal-Lausanne*, Montréal, Université de Montréal (organisé conjointement avec l'Université de Lausanne), 13 mars 2012.
- « The Heuristic Circle of Real-Time Strategy », *Canadian Game Studies Association 2011 Conference*, dans le cadre du Congrès 2011 des sciences humaines/Congress 2011 of the Humanities and Social Sciences, Fredericton, University of New Brunswick/St. Thomas University, 31 mai 2011.
- « Archiving Execution, Resolution and Strategy: Addressing the History of Video Games », atelier conjoint avec Bernard Perron, *9th MAGIS-Gorizia International Film Studies Spring School*, Gorizia (Italie), Università degli Studi di Udine, 9 avril 2011.
- « La tromperie dans les jeux de stratégie en temps réel : le rapport entre la ruse et les stratégies », dans le cadre du colloque *La ruse, entre la règle et la triche*, 78^{ème} congrès de l'ACFAS, Montréal, Université de Montréal, 13 mai 2010.
- « La stratégie comme production de sujets au sein d'un "Jeu Modèle" de *StarCraft* », dans le cadre du colloque *Les techniques de soi à l'ère des technologies de l'information et de la communication*, 77^{ème} congrès de l'ACFAS, Ottawa, Université d'Ottawa, 12 mai 2009.

3.4.2) Présentations sur invitation et interventions dans des cours/séminaires

- « Reality Television: From Media Rituals to Media Values », conférencier invité dans le cadre du cours *Sociology of the Media* (SOCI 341) de Gabrielle Trépanier-Jobin, Concordia University, 18 novembre 2015.
- « L'analyse historique de la jouabilité », conférencier invité dans le cadre du séminaire de maîtrise *Séminaire de recherche sur les jeux vidéo* (FCM7650) de Maude Bonenfant, UQAM, 17 septembre 2015.
- « Le sport électronique, Twitch et les dispositifs culturels », conférencier invité dans le cadre du séminaire de maîtrise *Pratiques des jeux vidéo et communautés de joueurs* (COM7608) de Maude Bonenfant, UQAM, 2 avril 2015.
- « Circuit jouabilité », présentation d'une séance dans le cadre du cours *Histoire du jeu vidéo* (JEU1001) de Carl Therrien, Université de Montréal, 30 septembre 2013.
- « Circuit expérientiel », présentation d'une séance dans le cadre du cours *Histoire du jeu vidéo* (JEU1001) de Carl Therrien, Université de Montréal, 5 novembre 2012.
- « Ludologie III : Jouabilité, perception et cognition », conférencier invité dans le cadre du cours *Esthétique et design vidéoludique* (JEU1002) de Guillaume Roux-Girard, Université de Montréal, 23 octobre 2012.

3.4.3) Présentations au sein de groupes de recherche

- « La couverture du (rétrospectivement) STR dans le *Computer Gaming World* (1981-1990) », communication interne pour le groupe de recherche *LUDOV*, Université de Montréal, 4 décembre 2015.
- « Différentes appellations de quelque chose comme le jeu de stratégie en temps réel », communication interne pour le groupe de recherche *LUDOV*, Université de Montréal, 27 juillet 2015.
- « Richard Bartle et le rôle des typologies : joueurs, pratiques ou communautés? », séminaire public du groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQAM, 13 mars 2015.

- « Définir un corpus représentatif des “jeux en perspective aérienne où vous amassez des ressources pour construire et contrôlez des armées de figurines”? », communication interne pour le groupe de recherche *LUDOV*, Université de Montréal, 5 mai 2014.
- « Remarques sur deux échelles de la stratégie vidéoludique », séminaire public du groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQAM, 7 mai 2010.
- « À propos du commentaire d’Anne Auchatiraire sur “De la liberté et de la nécessité” de David Hume », séminaire public du groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQAM, 9 avril 2010.
- « Penser le(s) jeu(x) au-delà des règles », séminaire public du groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQAM, 13 février 2009.

3.4.4) Communications de vulgarisation et/ou sans arbitrage

- « Réflexions sur une histoire de la jouabilité du jeu de stratégie en temps réel », communication dans le cadre du *Forum doctoral* du doctorat en études cinématographiques, Université de Montréal, 18 décembre 2014.
- « *Crusader Kings II* : “Le roi est mort, vive le roi!” », communication conjointe avec Jonathan Lessard, dans le cadre du *Reliquaire*, Montréal, 14 novembre 2012.
- « La mort de personnages-joueurs. Attachement ludique et narratif à partir de quelques *Final Fantasy* », dans le cadre du *Reliquaire*, Montréal, 28 septembre 2011.
- « *StarCraft* : un classique dans le temps (réel) », dans le cadre du *Reliquaire*, Montréal, 11 janvier 2010.

3.5) Diffusion

3.5.1) Entrevues données

- Lacerte-Gauthier, Félix. 2016. « L’e-sport sous les projecteurs ». *Quartier Libre*, vol. 23, no. 5 (6 avril), p. 10. Aussi disponible en ligne : <http://quartierlibre.ca/le-sport-sous-les-projecteurs/>.
- Maftouh, Nawal. 2016. « L’UdeM entre dans le jeu ». *Quartier Libre*, vol. 23, no. 5 (6 avril), p. 12. Aussi disponible en ligne : <http://quartierlibre.ca/ludem-entre-dans-le-jeu/>.
- Landry, Sébastien (réal.). 2015. « La nouvelle économie du jeu » et « Made in Quebec », *J_VDO*, saison 1, épisodes 7 et 8, web série sur l’industrie des jeux vidéo à Montréal. Présenté par Lib TV, Illico web. https://illicoweb.videotron.com/chaines/Lib-tv/429699/J_VDO-1-no07. Nommé aux prix Gémeaux 2016 dans la catégorie « Meilleure émission ou série originale produite pour les médias numériques : Documentaire ».
- Vallerand, Nathalie. 2015. « Élever des garçons qui respecteront les femmes » [sur la représentation des relations hommes-femmes dans les médias], *Coup de pouce*, vol. 32, no. 9 (novembre), p. 94-98.
- Lemay, François. 2014. « Regarder des jeux vidéo en ligne : des millions de passionnés » [sur les sports électroniques], entrevue radiophonique, émission *La Sphère*, Première chaîne de Radio-Canada, 19 juillet. Aussi disponible en ligne : http://ici.radio-canada.ca/emissions/la_sphere/2013-2014/chronique.asp?idChronique=344335
- Jones, Christopher M. 2011. « Hip-Hop Quebec: Self and Synthesis » [sur l’état du hip-hop au Québec]. *Popular Music and Society*, vol. 34, no. 2, p. 177-202. ISSN 0300-7766.
- Sauv , Mathieu-Robert. 2010. « Les jeux vid os [sic] seront-ils un jour  ducatifs? », *Journal Forum*, 26 avril. En ligne. <http://www.nouvelles.umontreal.ca/recherche/capsule-science/20100426-les-jeux-videos-seront-ils-un-jour-educatifs.html>

3.5.2) Mentions dans les médias

- Gille, Quentin. 2013. « Simon Dor – “Le cinéma numérique et les stratégies de représentation du champ de bataille” ». En ligne. 7 novembre. *Blogue La magie des effets spéciaux. Cinéma, technologie, réception*. <http://effetsspeciaux2013.ca/blogue/#774>
- Lagacé, Patrick. 2010. « Culture générale et culture numérique ». En ligne. *Le blogue de Patrick Lagacé*, 8 décembre. <http://blogues.lapresse.ca/lagace/2010/12/08/culture-generale-et-culture-numerique/>

3.5.3) Activités personnelles de diffusion

- *Parenthèse vidéoludique*. Blogue en ligne depuis 2006 où je discute et diffuse sur mes recherches et certains thèmes qui y sont liés, soit le jeu vidéo, le jeu de stratégie, le cinéma et le hip-hop. <http://www.simondor.com>
- *Une vie entre paren(thèses)*. Blogue actif de 2013 à 2015 co-écrit avec Marie-Christine Pitre où nous discutons de la conciliation travail-famille-études et de tout ce qui s’y rattache. <http://www.entreprentheses.ca>

*

4) AUTRES ACTIVITÉS UNIVERSITAIRES

4.1) Responsabilités administratives universitaires

- Responsable du centre de Montréal (2016-);
- Membre du Comité de développement de la recherche en création numérique (2016-).

4.2) Responsabilités éditoriales universitaires

4.2.1) Comités éditoriaux

- Membre du comité éditorial de la revue universitaire en ligne *Kinephanos* (2010-).

4.2.2) Évaluation d’articles

- Chapitre du livre *Crisis and Beyond: The Literatures of Canada and Quebec* (Innsbruck University Press/University of Alberta Press), janvier 2017;
- Revue *Press Start*, mai 2016;
- Revue *Sciences du jeu*, mai 2016;
- Revue *COMMposite*, mai 2015.

4.2.3) Autres responsabilités

- Concepteur et webmestre du site web, revue universitaire en ligne *Kinephanos* (depuis 2010), <http://www.kinephanos.ca>.
- Responsable du protocole de rédaction, revue *Cinémas*, Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques, Université de Montréal (2008-2012).

4.3) Organisation d’événements et autres implications universitaires

- Membre du comité organisateur de la journée Portes ouvertes, UQAT Montréal (2016);

- Membre du comité organisateur de l'exposition dans le cadre du 50^{ème} anniversaire du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (2015-2016);
- Membre comme chargé de cours du comité d'auto-évaluation des programmes du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (2014);
- Bénévole (responsable technique et traduction de matériel scientifique), colloque « Penser après la tombée de la nuit : Bienvenue dans les jeux vidéo d'horreur », équipe de recherche Ludiciné (Université de Montréal), Maison Ludger-Duvernay, Montréal, 23-25 avril 2009;
- Bénévole (responsable technique), colloque « Pratiques orales du cinéma », équipe de recherche Cinéma et oralité (Université de Montréal), Maison Ludger-Duvernay, Montréal, 24-27 octobre 2007;
- Bénévole (responsable technique), colloque « Intermédialité, théâtralité, (re)-présentation et nouveaux médias », Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), Université de Montréal, 25-29 mai 2007.

*

5) CRÉATION

- *Conciliation* (en cours). Jeu expressif de gestion créé avec RPG Maker VX Ace.

*

6) AFFILIATIONS SCIENTIFIQUES

6.1) Groupes de recherche

- Membre du groupe de recherche *LUDOV*, Université de Montréal;
- Membre associé du groupe de recherche *HomoLudens*, UQAM;
- Membre de l'équipe de recherche *Ludiciné* (2009-2014), Université de Montréal.

6.2) Associations de chercheurs

- Membre de la Canadian Game Studies Association (CGSA);
- Membre de l'Association canadienne d'études cinématographiques / Film Studies Association of Canada (ACÉC / FSAC);
- Membre de la Society for Cognitive Studies of the Moving Image (SCSMI);
- Membre de la Society for Cinema and Media Studies (SCMS).

– Montréal, février 2017