

Francis Lavigne

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 : 514-343-7793 (laboratoire)

Courrier électronique : francis.lavigne@umontreal.ca ou fl.lavigne.fl@gmail.com

Site web : <http://www.ludov.ca>

Fonction : Coordonnateur pour le laboratoire et le groupe de recherche LUDOV

1. CURSUS UNIVERSITAIRE

1.1 Titres et fonctions

Postes universitaires occupés :

2013-2015 : Auxiliaire de laboratoire, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

2014-2015 : Auxiliaire de recherche, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

2015- : Coordonnateur de laboratoire, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

2015- : Coordonnateur de groupe de recherche, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal

2016- : Auxiliaire d'enseignement, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

1.2 Diplômes

Mineure en études du jeu vidéo, Université de Montréal, 2013.

Majeure en études cinématographiques, Université de Montréal, juin 2015.

Baccalauréat ès arts, Université de Montréal, juin 2015.

Maîtrise en cinéma, option études du jeu vidéo, Université de Montréal, août 2017.

Doctorat en études cinématographiques, Université de Montréal, août 2022.

2. ENSEIGNEMENT ET AUXILIARIAT

2.1 Cours corrigés

Automne 2018 : Auxiliaire d'enseignement, « Jeu vidéo et cinéma » (JEU1003A), département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

Hiver 2018-19 : Auxiliaire d'enseignement, « Immersions et expériences médiatisées » (JEU1004A) département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

Automne 2018 : Auxiliaire d'enseignement, « Esthétique et design vidéoludique » (JEU1002A), département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

3. DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

3.1 Participation à des projets de recherches subventionnés

3.1.1 Projet de recherche « From Technofetishists to Art Lovers: The Evolution of Video Game Criticism in Canada, France, U.K. and U.S.A » (CRSH, 2018-2023), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, Dominic Arsenault et Carl Therrien, en collaboration avec Henry Lowood, Simon Dor, Alexis Blanchet et Jaakko Suominen.

3.1.2 Projet de recherche « L'histoire du jeu vidéo, un défi pour la théorie : étude des aspects formels et de la réception des genres vidéoludiques » (CRSH, 2014-2017), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, en collaboration avec Dominic Arseneault et Carl Therrien.

3.2 Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche

3.2.1 Bourse de mobilité du Mouvement des étudiant-e-s de l'interactivité, de l'image animée et du son (MÉDIAS) de l'Université de Montréal, 2018.

3.2.2 Bourse du Programme d'aide au rayonnement du savoir étudiant des cycles supérieurs (PARSECS), 2018.

3.2.3 Bourse d'admission au doctorat, automne 2017.

3.2.4 Inscrit au palmarès du doyen de la Faculté des arts et sciences, 2014.

3.3 Colloque ou congrès avec arbitrage

3.3.1 « Entre para et métatexte : où se situe la critique de jeu vidéo? », communication présentée dans le cadre du *Speed Colloque Multijoueur du Collectif XP*, Université de Montréal, Montréal, 29 mars 2019.

3.3.2 « From let's plays to narrative let's plays: historical grand strategy games as a canvas for gamers-storytellers », communication présentée conjointement avec Roxanne Chartrand dans le cadre des conférences annuelles intitulées *Game and Literary Theory (GamesLit)*, Université de Copenhague, 17 août 2018. <<https://bit.ly/2MrRvPm>>.

3.3.3 « Quebec and the rise of gaming culture: towards an historical account of (video)games' social spaces, events and media coverage », communication présentée dans le cadre des conférences annuelles *Histoire du jeu (History of Games)*, Université de Copenhague, 16 mai 2018. <<https://bit.ly/2Lkxtkj>>.

3.3.4 « YouTubeurs : la sérialité au cœur de la création et de la diffusion des vidéos sur les jeux vidéo », communication présentée dans le cadre du congrès annuel de l'*Association francophone pour le savoir (ACFAS)*, Université du Québec à Chicoutimi, 7 mai 2018. <<https://bit.ly/2l3f4f4>>.

3.3.5 « Building video game culture word by word: Constitution and evolution of video game genres in discourses from the late 1970's to the present », communication présentée conjointement avec Jean-Charles Ray et Carl Therrien dans le cadre des conférences annuelles du *Canadian Game Studies Association*, Ryerson University, Toronto, 22 mai au 2 juin 2017. <<http://bit.ly/2wMEIRe>>.

3.3.6 « YouTube comme prolongement de l'expérience vidéoludique », communication présentée dans le cadre du symposium annuel *Histoire du jeu (History of Games)*, Université du Québec à Montréal, Montréal, 29 juin 2016. <<http://bit.ly/2xxvTVn>>.

3.4 Colloque ou congrès sans arbitrage

3.4.1 « Vertige (mythologique) et rigidité (morbidité) : *Supernatural*, une relation amour haine », communication présentée dans le cadre du Club TÉLÉ, Université de Montréal, Montréal, 23 janvier 2019.

3.4.2 « Our collection and database: Downloading, listing and understanding video games' magazines corpus », communication présentée dans le cadre de l'atelier *Workshop on Video Game Criticism*, Université de Montréal, Montréal, 16 novembre 2018.

3.4.3 « Final results and visualizations », communication présentée dans le cadre de l'atelier *Workshop on Video Game Criticism*, Université de Montréal, Montréal, 16 novembre 2018.

3.4.4 « Médiagénie de la critique vidéoludique : le cas de quelques titres de la série *Castlevania* », communication présentée dans le cadre du Speed colloque étudiant « Mise en jeu », Université de Montréal; Montréal, 21 septembre 2018.

3.4.5 « Création et gestion d'une base de magazines numérisés », communication présentée dans le cadre du Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue; Montréal, 16 mai 2018.

3.4.6 « Jeux vidéo : résurgences et hybridations des pratiques du boniment sur *YouTube* », communication présentée dans le cadre de l'atelier *Media and Tertiary Retention*, Indiana University, Bloomington, 7 octobre 2017. <<http://bit.ly/2xuUAXw>>.

3.4.7 « La critique vidéoludique : de la presse spécialisée à *YouTube* », communication présentée dans le cadre du *Speed colloque* étudiant « Mise en jeu », Université de Montréal, Montréal, 22 septembre 2017.

3.5 Organisation de colloques et autres manifestations

3.5.1 Commissaire-étudiant, exposition « Une histoire d'impressions, le Québec au XXe siècle », Université de Montréal, Carrefour des arts et des sciences, 10 avril au 14 juin 2019.

3.5.2 « Speed Colloque Multijoueur du Collectif XP », animateur et membre du comité scientifique, Université de Montréal, Montréal, 29 mars 2019.

3.6 Divers

3.6.1 « Les méandres de la critique vidéoludique », montage et animation d'atelier, Laboratoire universitaire de documentation et d'observations vidéoludiques & Collectif XP, Université de Montréal, Montréal, 5 avril 2019.

Montréal, mai 2019.