

Guillaume Roux-Girard

Adresse professionnelle : UER en Création et nouveaux médias
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal)
625 Président-Kennedy, bureau 1508
Montréal (Québec), Canada, H3A 1K2

Téléphone : (514) 844-0971, poste 6740

Courrier électronique : guillaume.roux-girard@UQAT.ca

Fonction : Professeur invité à l'UER en Création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal)

1. CURSUS UNIVERSITAIRE

1.1 Titres et fonctions

Postes universitaires occupés :

- 2018- : Professeur invité, unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal) – temps plein.
- 2016-2018 : Professeur invité, unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal) – temps partiel.
- 2013-2016 : Chargé de cours, unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal).
- 2012-2014 : Auxiliaire d'enseignement (JEU1005), département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 2012-2015 : Chargé de cours, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 2011-2015 : Coordonnateur du laboratoire Ludiciné, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 2010-2011 : Auxiliaire d'enseignement (CIN1009), département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.

1.2 Diplômes

Doctorat en études cinématographiques, Université de Montréal [en suspens ; réinscription pour dépôt de thèse à venir].

Maîtrise en études cinématographiques, Université de Montréal, 2010.

Baccalauréat en études cinématographiques, Université de Montréal, 2006.

2. ENSEIGNEMENT

2.1 Cours dispensés

- 1^{er} cycle universitaire :
- Atelier dirigé en création 3D (cours en supervision)
 - Design de jeu 3D : réalisation
 - Esthétique et design vidéoludique
 - Flux opérationnel appliqué au design de jeu vidéo
 - Histoire du jeu vidéo : tendances et marché
 - Introduction aux études vidéoludiques
 - Jouabilité et ergonomie
 - Spécialisation : recherche dirigée

2^e cycle universitaire : Spécialisation : projet dirigé
Sujets spéciaux I (en supervision)
Sujets spéciaux III (en supervision)

2.2 Direction de mémoires et de thèses

Maîtrises (en cours)

GALIPEAU, Nicolas, Adapter (réellement) le jeu de rôle traditionnel au jeu vidéo, 2^e cycle, co-directeur de recherche, scolarité, septembre 2017.

Comité d'encadrement (en cours)

BERNARD, Ophélie, Les plaisirs du spectateur de diffusion en flux direct sur Internet, 2^e cycle, membre du comité, scolarité, septembre 2017.

2.2 Cours corrigés

1^{er} cycle universitaire : Les genres et le jeu vidéo
Les genres et le cinéma

3. DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

3.1 Participation à des projets de recherche subventionnés

3.1.1 « Méthodologie de travail et organisation en développement de jeux vidéo : mise sur pied d'une praxéologie du design et de la création artistique en studio », 2019

Programme de soutien aux projets courts, Subventions de recherche et de création – FIRC/FUQAT (2019-2020), sous la direction de Danny Godin en collaboration avec Jean-Pierre Flayeux, Jean-Philippe Boisvert et Sébastien Savard.

3.1.2 « L'histoire du jeu vidéo, un défi pour la théorie : étude des aspects formels et de la réception des genres vidéoludiques », de 2013 à 2016

Programme des subventions savoir, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), sous la direction de Bernard Perron en collaboration avec Dominic Arseneault et Carl Therrien.

3.1.3 « Au-delà des considérations technologiques et industrielles : pour une histoire culturelle de l'expérience vidéoludique », 2013

Petites subventions du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), sous la direction de Carl Therrien.

3.1.4 « La création sonore : Cinéma, Arts Médiatiques, Arts du son », 2011 à [présent]

Programme de subventions Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC) et du Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH), sous la direction de Serge Cardinal.

3.1.5 « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : une étude générique du jeu vidéo d'horreur », de 2008 à 2011

Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), sous la direction de Bernard Perron.

3.1.6 « Le cinéma interactif des premiers temps », de 2007 à 2008

Programme des subventions ordinaires de recherche, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), sous la direction de Bernard Perron.

3.1.7 « Prolégomènes à une étude historico-théorique du jeu vidéo d'horreur », 2007

Petites subventions du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), sous la direction de Bernard Perron.

3.2 Subventions pour participer à des colloques à l'étranger

1. « Tracing the Evolution of Gameplay: From a Living Archive to a Conceptual Archive », dans le cadre de l'atelier international *Pressing Restart: Community Discussions on Video Game Preservation*, New York University NYU Game Lab, Brooklyn, contribution financière pour des activités de perfectionnement de la direction des ressources humaines de l'Université de Montréal, 28 septembre 2013.

3.3 Distinctions, bourses et subventions obtenues aux fins de recherche

3.3.1 Prix, mentions et bourses

1. Récipiendaire de la bourse de doctorat du CRSH, 2012
2. Bourse d'admission du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
3. Boursier du Programme de Bourse de doctorat en recherche (B2) du FQRSC, 2010

3.4 Publications

3.4.1 Responsabilités éditoriales — revues scientifiques

1. ROUX-GIRARD, Guillaume et Simon Dor. *Kinephanos* – Plurilinguisme dans les arts populaires / Multilingualism in Popular Arts, juillet 2012.
2. ROUX-GIRARD, Guillaume, Dominic Arsenault, Bernard Perron, Martin Picard et Carl Terrien. *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, Special Issue – Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games, avril 2010.

3.4.2 Chapitres de livre

1. ROUX-GIRARD, Guillaume. « Sound (version augmentée) » et « *Metal Gear Series* (version augmentée) », *Encyclopedia of Video Games* (2^e édition), sous la direction de Mark J. P. Wolf, ABC-Clio Press, Santa Barbara (C.A), à paraître.
2. ROUX-GIRARD, Guillaume. « Sound and the Videoludic Experience », *Oxford Handbook of Interactive Audio*, sous la direction de Bill Kapralos, Karen Collin et Holly Tessler, Oxford University Press, Oxford, 2014, p. 131-146.
3. ROUX-GIRARD, Guillaume. « Sound » et « *Metal Gear Series* », *Encyclopedia of Video Games*, sous la direction de Mark J. P. Wolf, ABC-Clio Press, Santa Barbara (C.A), 2012, p. 395-398 ; 598-601.
4. ROUX-GIRARD, Guillaume et Bernard Perron. « Entre synchronisation et action: son et violence dans les jeux vidéo d'horreur », *Figures de violence*, sous la direction de Richard Bégin, Bernard Perron et Lucie Roy, L'Harmattan, Paris, Coll. Esthétiques, 2012 p. 81-91.
5. ROUX-GIRARD, Guillaume. « Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games », *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, sous la direction de Mark Grimshaw, IGI Global, Hershey (P.A), 2011, p. 192-212.
6. ROUX-GIRARD, Guillaume. « Plunged Into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the *Alone in the Dark* Series », *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, sous la direction de Bernard Perron, McFarland, Jefferson (N.C.), 2009, p. 145-167.
7. ROUX-GIRARD, Guillaume. « Film Studies » section annexe du *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, Routledge, New York, 2008, p. 349-350.

3.4.3 Introductions, préfaces et présentations

1. ROUX-GIRARD, Guillaume et Simon Dor. « Le plurilinguisme : authenticité, affirmation, compréhension et esthétique dans le cinéma, les jeux vidéo et le hip-hop ». *Kinephanos*, Volume 3, Numéro 1, juillet 2012, p. 1-3.
2. ROUX-GIRARD, Guillaume, Dominic Arsenault, Bernard Perron, M. Picard, et Carl Therrien. « Introduction ». *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, Special Issue – Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games, avril 2010, p. 1-3.

3.4.4 Publications dans le cadre d'un projet de recherche

1. ROUX-GIRARD, Guillaume. 2012. « Synthèse des travaux de Kristine Jørgensen ». *La création sonore*. En ligne : <<http://www.creationsonore.ca/resumes-et-travaux/>>.

3.4.4 Divers

1. Évaluation d'un article en double aveugle pour la revue *Kinephanos*, mars 2019.
2. ROUX-GIRARD, Guillaume, Louis-Félix Cauchon et Danny Godin. « Recommandations sur la loi des communications et de la radiodiffusion ». Mémoire de la Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec présenté au Groupe d'examen du cadre législatif en matière de radiodiffusion et de télécommunications dans le cadre du processus de consultation associé à l'Examen du cadre législatif canadien sur les communications, janvier 2019.
3. Évaluation d'un article en double aveugle pour la revue *Kinephanos*, avril 2017.
4. Évaluation d'un article en double aveugle pour la revue *Sciences du jeu*, août 2016.

3.5 Communications, conférences, colloques

3.5.1 Colloques ou congrès avec arbitrage

1. « Video Game Genres Through the Prism of Discourse Communities », communication conjointe avec Bernard Perron, dans le cadre du colloque annuel de la *Popular Culture Association/American Culture Association (PCA/ACA)*, Nouvelle-Orléans, 1-4 avril 2015.
2. « Les genres vidéoludiques au coeur de l'imaginaire des communautés de discours », communication conjointe avec Andréane Morin-Simard, Hugo Montembeault-Paquette et Bernard Perron, dans le cadre du colloque international *Figura Radical, Les imaginaires de la communauté*, Université du Québec à Montréal, 4-6 mars 2015.
3. « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres » (en collaboration avec Dominic Arsenault, Andréane Morin-Simard, Hugo Montembeault-Paquette et Bernard Perron), communication présentée dans le cadre du colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association* et

du Congress of the Humanities and Social Science of Canada, Borders without Boundaries, Brock University, St. Catharines, 29 mai 2014.

4. « Tracing the Evolution of Gameplay: From a Living Archive to a Conceptual Archive », communication conjointe avec Carl Therrien, dans le cadre de l'atelier international *Pressing Restart: Community Discussions on Video Game Preservation*, New York University – NYU Game Lab, Brooklyn, 28 septembre 2013.
5. « Playing Along with the Humans in The Walking Dead » (en collaboration avec Bernard Perron), The 6th Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, DeFragging Game Studies, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 26-29 août 2013.
6. « The Promises and Pitfalls of a Connexion between Films and Videogames: Videogames and Cultural Series », communication présentée dans le cadre du colloque national annuel de la Canadian Game Studies Association et du Congress of the Humanities and Social Science of Canada, University of Waterloo, Waterloo, 30 mai 2012.
7. « Towards Understanding the Sound Styling of Videogames : Genre », Communication présentée dans le cadre du colloque *Audio-visibility: A conference on the experience of audio-visual art, artefacts, and media texts*, organisé dans le cadre du projet de recherche "Audiovisual Culture and the good sound", Aarhus, 26 mai 2011.
8. « Ludicine Research Squad – No M.I.A. », communication conjointe avec Andréane Morin-Simard, Bernard Perron, Martin Picard et Carl Therrien, dans le cadre du colloque national annuel de la Canadian Game Studies Association et du Congress of the Humanities and Social Science of Canada, Concordia University, Montréal [28-29 mai 2010].
9. « Branchez votre contrôleur dans le deuxième port de la console : réflexivité et immersion dans Metal Gear Solid 2 : Son's of Liberty. », communication présentée dans le cadre du 76e congrès de l'ACFAS, Québec, 7 mai 2008.

3.5.2 Colloques, symposiums ou séminaires spéciaux sur invitation

1. « Laboratoire de l'UQAT », communication (en collaboration avec Erwan Davisseau, Simon Dor et Danny Godin), 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.
2. « Les défis de mise en place d'un laboratoire de jeu », table ronde avec Fanny Barnabé, Sébastien Genvo, Bernard Perron, Yannick Rochat et Carl Therrien, dans le cadre du *Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification*, Université du Québec à Montréal, 14 mai 2018.
3. « Laboratoire Ludiciné : enseignement et recherche dans une archive vivante », communication conjointe avec Sacha Lebel, dans le cadre de *L'atelier sur les jeux vidéo*, organisé par le Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes de l'Université de Montréal (CITÉ), Université de Montréal, Montréal, 20 mars 2014.
4. « Se prêter au jeu humain de The Walking Dead » (en collaboration avec Bernard Perron) Warzone 6, Musée de la civilisation de Québec, 14 septembre 2013.
5. « Le cinéma interactif, dites-vous ? », communication dans le cadre de la journée d'étude *Un après-midi dans la pluie battante (Heavy Rain)*, organisée conjointement par le groupe de recherche Ludiciné et le TAG, Montréal, 4 mai 2010.
6. « Synchronisme et action : la violence sonore du jeu vidéo d'horreur », communication conjointe avec Bernard Perron, dans le cadre du colloque *États de violence : Esthétique, politique, imaginaire*, colloque organisé par l'équipe Eric Lint (UQAM) et le laboratoire FoReLL (U. de Poitiers), Montréal, 21 mai 2009.
7. « L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? », communication conjointe avec Dominic Arseneault, Bernard Perron, Martin Picard et Carl Therrien, dans le cadre du colloque international *Histoires et archives, arts et littératures hypermédiatiques*, organisé par le Laboratoire NT2, Université du Québec à Montréal, Montréal, 30 avril 2009.
8. « L'écoute de la peur : une étude des stratégies sonores du jeu vidéo d'horreur. », communication présentée dans le cadre du colloque *Pensez après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur*, organisé par l'équipe Ludiciné, Montréal, 24 avril 2009.
9. « Présentation du projet de recherche CRSH sur le jeu vidéo d'horreur », avec Bernard Perron, CGSA Workshop — Expanding our Horizons: Canadian Games Studies at Home and Abroad, Simon Fraser University, Vancouver, septembre 2008.

3.5.3 Interventions sur invitation dans des cours ou des séminaires réguliers

1. « Le son vidéoludique comme expérience ». Présentation dans le cadre du cours DJV1322 — Design orienté vers l'utilisateur du baccalauréat en création de jeux vidéo de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (campus de Montréal) sous la responsabilité de Danny Godin, 27 février 2015.
2. « Histoire et esthétique du son dans les jeux vidéo ». Présentation dans le cadre du cours DJV1100 — Histoire du jeu vidéo : tendances et marché de la mineure en Design de jeux vidéo de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (campus de Montréal) sous la responsabilité de Danny Godin, École de technologie supérieure, 29 novembre 2012.
3. « Le son dans les jeux vidéo ». Présentation dans le cadre du cours DJV1100 — Histoire du jeu vidéo : tendances et marché de la mineure en Design de jeux vidéo de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (campus de Montréal) sous la responsabilité de Danny Godin, École de technologie supérieure, 28 novembre 2011.

4. « Le son et le jeu vidéo ». Cours présenté dans le cadre de JEU1002, Esthétique et design vidéoludique, en remplacement de Jonathan Lessard, Université de Montréal, 27 septembre 2011.

3.5.4 Conférences de vulgarisation et autres interventions publiques

1. « Rhétorique procédurale et éthique de joueur », dans le cadre de la Semaine de la philosophie au Cégep de Lanaudière, 15 avril 2016.
2. « Le son dans les jeux vidéo », dans le cadre du Reliquaire, le ludo-club, 15 mars 2011.
3. « Metal Gear : Un canon qui est loin d'être furtif », dans le cadre du Reliquaire, le ludo-club, 17 mai 2010.

3.5.5 Organisation de colloques et autres manifestations

1. « L'imprévu : de l'erreur à l'errance. Colloque-Laboratoire de recherche-crédation », équipe logistique, Ancienne école des beaux-arts, Montréal, 17-18 mars 2016.
1. « Colloque international bilingue Histoire des jeux/History of Games », coordonnateur, Grande Bibliothèque de Montréal, 21-23 juin 2013.
2. « Invasion Montréal : Premier colloque international sur les zombies/First International Conference on Zombies », bénévole, Université du Québec à Montréal, 5-7 juillet 2012.
3. « Penser après la tombée de la nuit : Bienvenue dans les jeux vidéo d'horreur », coorganisateur, Maison Ludger-Duvernay, Montréal, 23-25 avril 2009.

4. ACTIVITÉS DE CRÉATION

4.1 Productions vidéoludiques

1. Recherche historique, Design du jeu, design narratif, écriture des dialogues, conception sonore, doublage (avec Jenilyn Castro-Vera, Marie-Andrée Forest, Danny Godin et Philippe Vaucher). *Le Vol du Harfang des neiges vol. 2*. Adventure Game Studio / PC, jeu vidéo produit dans le cadre du Game Jam organisé dans le cours DJV5530 – Recherche dirigée, UQAT, 2018.
2. Recherche historique, Design narratif, écriture des dialogues, conception sonore, doublage (avec Danny Godin, Erwan Davaiseau, Sébastien Savard et Philippe Vaucher). *Le Vol du Harfang des neiges vol. 1*. Adventure Game Studio / PC, jeu vidéo produit dans le cadre du Game Jam organisé dans le cours DJV5530 – Recherche dirigée, UQAT, 2017.
3. Doublage (avec les étudiants du cours). *Against Light* (prototype). Unreal Engine / PC, jeu vidéo produit dans le cadre du cours DJV5520 – Projets Dirigés, UQAT, 2016.
4. Enregistrement des voix (avec les étudiants du cours). *The Eye of Brackna* (prototype). Unreal Engine / PC, jeu vidéo produit dans le cadre du cours DJV5520 – Projets Dirigés, UQAT, 2016.
5. Conceptualisation, recherche, rédaction de texte, Art 2D (avec Dominic Arsenault, Étienne Brunelle, Danny Godin, Nicolas Galipeau et Éva Léa Longue-Ngambi). *Os, Thé, Riz, Thé*. Programmation Flash / PC, jeu vidéo produit dans le cadre du Game Jam UQAT 2016.

5. ACTIVITÉS DE DIFFUSION

5.1 Diffusion en flux direct sur Internet

1. Organisation, performance principale, « 24 heures de *Deadly Premonition* » (avec la participation de Ophélie Bernard, Étienne Brunelle, Danny Godin et Bernard Perron), UQAT, 1-2 juin 2018.
2. Invité, commentateur « *Square-Bob Square Pants* (Game Cube) » (organisé par Félix Mailhot, Jean-Médrick Piché et Olivier Rufiange, UQAT,

6. INTERVIEWS À LA RADIO, À LA TÉLÉVISION, DANS UN JOURNAL OU EN LIGNE

1. Entrevue en ligne, « An Interview with Bernard Perron, Guillaume Roux-Girard and Carl Therrien at Ludiciné Lab, Université de Montréal » (en collaboration avec Bernard Perron et Carl Therrien), entretien écrit réalisé par Lori Emerson, What's a Media Lab?, 7 avril 2017, en ligne : <<https://whatisamedialab.com/2017/04/07/an-interview-with-bernard-perron-guillaume-roux-girard-and-carl-therrien-at-ludicine-lab-universite-de-montreal/>>.
2. Entrevue de presse écrite, « Les savants du dixième art » (en collaboration avec Bernard Perron), entretien écrit réalisé par Stéphane Baillargeon, Le Devoir, 11-12 février 2012, p. A6-A7.
3. Entrevue radiophonique, « Jeux vidéo : quand l'horreur "sonne bien" » (en collaboration avec Bernard Perron Bernard Perron), entrevue réalisée par Patrick Masbourian, émission Vous êtes ici, première chaîne de Radio-Canada, 2 juin 2009.

7. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION INTERNE

7.1 À l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

1. Juge dans le cadre du Game Jam de l'UQAT (13 janvier 2019);
 2. Membre du Laboratoire en recherche et recherche-crédation en nouveaux médias (RRCMN);
 3. Organisation et animation de la foire ludique de l'UQAT (15 septembre 2017)
-

8. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION EXTERNES

1. Participation au Forum XN, Shawinigan (5-7 novembre 2018)
2. Membre du comité tournant de la conférence internationale *History of Games*
3. Organisation des élections du comité tournant de la conférence internationale *History of Games* (octobre 2018)
4. Juge, sélection du prix « impact social » (avec Simon Dor) dans le cadre du MEGA
5. Chercheur associé du Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV) de l'Université de Montréal (www.ludov.ca)
6. Membre du comité éditorial de la revue en ligne Kinephanos (www.kinephanos.ca).
7. Collaborateur du groupe de recherche « La création sonore » de l'Université de Montréal (www.creationsonore.ca);
8. Membre de l'équipe Ludiciné de l'Université de Montréal (www.ludicine.ca) (2009-2014)
9. Membre étudiant de la Canadian Game Studies Association/Association canadienne d'études vidéoludiques (CGSA/ACÉV) (<http://contagion.yorku.ca/cgsa/index.php>) (2008-2014).
10. Membre étudiant de la Digital Games Research Association (DiGRA) (<http://www.digra.org/>) (2013-2014).

Montréal, juin 2019