

Isabelle Lefebvre

Adresse personnelle : 3393 rue Evelyn
Verdun (QC) Canada
H4G 1P1

Téléphone (cellulaire) : (514)264-5429

Courrier électronique : isabelle.lefebvre.9@umontreal.ca

Fonction : Étudiante au doctorat en études cinématographiques au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal

Affiliation de recherche : www.ludov.ca

1. CURSUS UNIVERSITAIRE

1.1 Titres et fonctions

Emplois en milieu universitaire :

- 2016- : Auxiliaire d'enseignement, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal
- 2015- : Auxiliaire de recherche, département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal

1.2 Diplômes

- Doctorat** en études cinématographiques, Université de Montréal [en cours]
- Maîtrise** en littérature comparée, Université de Montréal, 2015.
- Certificat** en littérature comparée, Université de Montréal, 2013.
- Baccalauréat** en études littéraires et culturelles, Université de Sherbrooke, 2012.
-

2. ENSEIGNEMENT ET AUXILIARIAT

2.1 Cours corrigés

1^{er} cycle universitaire : Culture et documentation du cinéma (Automne 2016) ; Langage et matières de l'expression (Hiver 2015) ; Les genres et le jeu vidéo (Hiver 2015).

3. DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

3.1 Participation à des projets de recherche subventionnés

- 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, pour le groupe de recherche LUDOV (2015-).

3.2 Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche

3.2.1 Prix, mentions et bourses

- Récipiendaire de la Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université de Montréal, 2016.
- Récipiendaire de la Bourse de doctorat en recherche (Fonds de recherche du Québec – Société et culture), 2016-2019.

3. Récipiendaire de la Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université de Montréal, 2015.

3.3 Publications

3.3.1 Articles avec Comité de lecture

1. THERRIEN, Carl et Isabelle LEFEBVRE, « Now You're Playing with Rhetoric: A Repertoire of Frames for the Historical Study of Marketing Discourse », *Kinephanos*, [article soumis].
2. LEFEBVRE, Isabelle, « (Un)Limited Possibilities: Normative Interfaces and Discourses in *Super Mario Maker* », *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, vol. 11, no. 16, [à paraître en 2017].

3.3.2 Articles sans Comité de lecture, comptes rendus et critiques

1. LEFEBVRE, Isabelle, « L'amour transmédiat : étude de l'expérience émotionnelle et affective chez le spectateur et le joueur », *Post-Scriptum*, no. 17, 2014. En ligne : <<http://www.post-scriptum.org/17-06-lamour-transmedial/>>.

3.4 Communications, conférences, colloques

3.4.1 Colloques ou congrès avec arbitrage

1. « Regulating Player's Creativity: *Steam Workshop*, Bethesda's *Creation Kit*, and *Skyrim* Mods », dans le cadre de la conférence annuelle de la Society for Cinema and Media Studies (SCMS), Chicago (États-Unis), mars 2017.
2. « Framing the Gameplay Experience: An Historical Perspective on Video Games and Paratext », en collaboration avec Carl Therrien, dans le cadre de la quatrième édition de GamesLit : International Conference Series in Games and Literary Theory, Uniwersytet Jagiellonski, Cracovie (Pologne), novembre 2016.
3. « Lock and Load : Shaping the Game and Targeting Audience in Video Game Advertisements (1981-1996) » en collaboration avec Carl Therrien, dans le cadre de la quatrième édition de GamesLit : International Conference Series in Games and Literary Theory, Uniwersytet Jagiellonski, Cracovie (Pologne), novembre 2016.
4. « Creative Potential and Social Norms in Video Games : Revisiting the Dispositive/Apparatus Divide Through *Super Mario Maker* », dans le cadre de la conférence annuelle de l'European Network for Cinema and Media Studies (NECS), Universität Potsdam, Potsdam (Allemagne), juillet 2016.
5. « Creating with (Un)Limited Possibilities: Normative Interfaces and Discourses in *Super Mario Maker* », dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques (ACÉV/CGSA), University of Calgary, Calgary (Canada), juin 2016.
6. « Disgust as a Form of Affect from the Transmedia Perspective of *The Walking Dead* », dans le cadre de la troisième édition de GamesLit: International Conference Series in Games and Literary Theory, University Loyola, New Orleans (États-Unis), novembre 2015.
7. « Pratiques représentationnelles : la transgression des modèles et ses limites », dans le cadre du colloque annuel de l'Association canadienne d'études vidéoludiques (ACÉV/CGSA), Université d'Ottawa, Ottawa (Canada), juin 2015.
8. « L'amour transmédiat : étude de l'expérience émotionnelle et affective chez le spectateur et le joueur », dans le cadre du colloque « Amoureuses figures » de la revue *Post-Scriptum*, Université de Montréal, Montréal (Canada), mai 2014.
9. « Fiction et émotions : études cognitives du cinéma et du jeu vidéo d'horreur », dans le cadre du XXI^e colloque interuniversitaire en communication de l'AEMDC, Université du Québec à Montréal, Montréal (Canada), mars 2014.

3.4.2 Comités scientifiques et d'organisation

1. Membre du comité organisateur de la cinquième édition de GamesLit : International Conference Series in Games and Literary Theory intitulé « Lost in a Game / Lost in a Book », 20-22 octobre 2017, Université de Montréal, Montréal (Canada).
2. Membre du comité scientifique de la 19^e édition du Colloque des cycles supérieurs de l'Association canadienne d'études cinématographiques (ACÉC/FSAC) intitulé « Les hauts, les bas et les entre-deux du cinéma : naissance et mort des segmentations en études cinématographiques », 15-18 février 2017, Université de Montréal, Montréal (Canada).
3. Comité organisateur de la troisième édition du colloque en littérature et résonances médiatiques (CLeRM), 26 mars 2015, Université Concordia, Montréal (Canada).

4. ACTIVITÉS INTERNES

4.1 À l'Université de Montréal

1. Membre de l'équipe LUDOV (Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques).

4.2 À l'Université de Sherbrooke

1. Vice-présidente académique du Regroupement des étudiants en art, lettres et langues (RéALL), 2012.
-

5. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION EXTERNE

1. Membre du comité éditorial de la revue *Synoptique* (<http://synoptique.hybrid.concordia.ca>).
2. Membre étudiante de l'Association canadienne d'études vidéoludiques (ACÉC/CGSA).

Montréal, février 2017.