

Formation

- 2013-2018 : Doctorat en Littérature Comparée et en Études Cinématographiques
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle / Université de Montréal, sous la direction
de Tiphaine Samoyault et Bernard Perron.
Thèse : *Les systèmes de la peur : étude transmédiatique de l'horreur dans la
littérature et le jeu vidéo* (PhD mention Excellent).
- 2012-2013 : Master en Littérature Comparée
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle
Mémoire : *L'éveil de Deimos, étude de l'horreur fantastique à travers
les œuvres de H. P. Lovecraft et Jean Ray* (mention Très Bien).
- 2011-2012 : Maîtrise en Littérature Comparée
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle
Mémoire : *Les Princes de la Terreur, études des conditions d'émergence
du théâtre de la peur jacobéen et du Grand-Guignol à travers les œuvres de John
Webster et d'André de Lorde* (mention Très Bien).
- 2010-2011 : Licence en Lettres Modernes
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle
Parcours Philosophie (mention Bien)
Licence en Anglais
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle
Parcours Culture, Enseignement, Recherche (mention Passable)
- 2008-2010 : Classes Préparatoires aux Grandes Écoles
Lycée Henri IV (Paris)
Sous-admissibilité à l'École Normale Supérieure Ulm

Bourses d'excellence

- Bourse de recherche Mark Pigott, Bibliothèque Nationale de France, 2017-2018
- Bourses de rédaction de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP), Université de
Montréal, 2017
- Bourse d'admission du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de
Montréal, 2015
- Bourse de soutien à la mobilité des doctorants inscrits en cotutelle de thèse franco-québécoise,
Programme Frontenac, 2014

Expériences Professionnelles

- Hiver 2019 : Chargé de cours
JEU 1005 – Les genres et le jeu vidéo
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Université de Montréal
- 2018-2019 : Auxiliaire de recherche
Projet de recherche : « *Volumetric Video in Videogames – VVV Design Patterns* » (Subvention du Social Sciences and Humanities Research Council of Canada).
Game:Play Lab
Université OCAD, Toronto
- 2017-2018 : Chercheur Invité
Projet de recherche : « *French Touch* », *construction discursive ou réalité esthétique ? Une étude des jeux vidéo français des années 1980 et 1990.*
Bibliothèque Nationale de France, Paris
- Hiver 2017 : Chargé de cours
JEU 1005 – Les genres et le jeu vidéo
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Université de Montréal
- Hiver 2016: Chargé de cours
JEU 1004 – Immersion et expérience médiatisée
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Université de Montréal
- 2016-2017 : Auxiliaire de recherche
Projet : *Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres* (Subvention Savoir, CRSH, 2013-2017).
Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV)
Université de Montréal
- 2015-2016 : Auxiliaire d'enseignement
CIN 1109 – Les genres et le cinéma
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Université de Montréal
- 2014-2016 : Rédacteur en chef
Revue internet *Theoria*
- 2013-2014 : Rédacteur
Revue internet *Theoria*

Contributions Intellectuelles

Collaborations de recherche :

- Organisation du cycle *Les Conférences de la BNF*, Paris Games Week, octobre 2018
- Organisation du cycle de conférences *Les Pionniers du Jeu Vidéo*, Bibliothèque Nationale de France, 2018
- Comité scientifique du *Symposium Annuel Histoire du Jeu* : « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », Montréal, juin 2017

Publications :

- « *Dark Souls* et le principe du grimoire : le fantastique comme approche comparatiste de la littérature et du jeu vidéo », 2019 (accepté et à paraître), in *Actes du colloque Littératures du jeu vidéo*, Paris, Éditions La Taupe Médite.
- « Regarder la peur dans les yeux: la série *Outlast* dans le renouveau de l'horreur vidéoludique », *Globe: Revue internationale d'études québécoises* (Le jeu vidéo québécois), (article en évaluation, à paraître en 2019)
- « Une constellation nommée *Argo* – L'errance dans la science-fiction vidéoludique », 2018, coécrit avec Simon Laperrière, in *Res Futurae*, n° 12.
- « Horror Video Games », 2017, coécrit avec Bernard Perron, in *Horror literature through History: An Encyclopedia of the Stories that Speaks to our Deepest Fears*, Cardin (dir.), Santa Barbara, ABC-CLIO, p. 121-125.
- « Explorer l'ombre : *Metro 2033*, entre texte et jeu », 2015, in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège, Bebooks., ebook s.p.
- « *Cloudi@* », 2015, in *Hackœurs*, Paris, Editions Hackœurs.
- « Opération Zero Red Thirty », 2014, in *Le jour où le Mur de Berlin n'est pas tombé*, Paris, Les Uchroniques.

Interventions :

- L'appel de Lovecraft : le mythe de Cthulhu et le jeu vidéo, avec Jean-Marc Gueney, Paris Games Week, octobre 2018.
- « A data-base study of the French Touch: Using HACS in a Local History of Video Games », European Network for Cinema and Media Studies, University of Amsterdam, juin 2018
- Le principe du grimoire : le fantastique comme approche comparatiste de la littérature et du jeu vidéo, Colloque Littératures du jeu vidéo, École Normale Supérieure Ulm, Paris, juin 2018

- A Journey through Limbo: Immersion and Control in Horror Video Games and Literature, International Conference Series in Games and Literary Theory, Université de Montréal, octobre 2017
- Géométries triangulaires : le désir mimétique dans *The Neon Demon*, GRAFICS, Montréal, septembre 2016
- Les enjeux de la réception dans l'adaptation d'œuvres littéraires en jeux vidéo, ICAN, Paris, janvier 2015
- Le retrogaming, définition et enjeux, Université de Poitiers, septembre 2014
- L'adaptation des œuvres littéraires en jeux vidéo, cycle de conférences Stunfest X, Rennes, avril 2014
- Le jeu de rôle papier, analyse des spécificités de cette famille de jeux, cycle de conférences Stunfest X, Rennes, avril 2014
- Phobos and Deimos: an Application of Literary Fear and Terror in Video Games, International Conference Series in Games and Literary Theory, Université de Malte, octobre 2013.
- Consultant du jury pour les projets étudiants et conférence sur le thème Littérature et Jeu Vidéo : adaptations, médiagenie et médiativité à l'ISART Digital de Paris, juillet 2013
- Narrative design : les emprunts et les différences de narration entre le cinéma et le jeu vidéo, cycle de conférences Stunfest IX, Rennes, avril 2013.
- Les différentes figures du zombie et leurs utilisations/réappropriations dans et par le jeu vidéo, cycle de conférences Stunfest IX, Rennes, avril 2013.