

MARTIN PICARD

Adresse institutionnelle :

Leipzig University
Faculty of History, Arts and Oriental Studies
Institute of East Asian Studies
Japanese Studies
Schillerstraße 6
04109 Leipzig

Téléphone : +49 341 97-37134

Télécopieur : +49 341 97-37159

Courrier électronique : martin.picard@uni-leipzig.de

Fonction :

Chercheur associé et professeur invité
Département d'études est-asiatiques
Université de Leipzig
Allemagne

FORMATION UNIVERSITAIRE

Stage postdoctoral (FQRSC), 2009-2011

Art History and Communication Studies / East Asian Studies
McGill University
Sujet : *Culture et esthétique du jeu vidéo japonais*
Superviseur : M. Thomas LaMarre

Doctorat en littérature (Option littérature et cinéma), 2002-2009

Département de littérature comparée
Université de Montréal

Titre de la thèse : *Pour une esthétique du cinéma transludique : figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle*

Second champ de recherche : Intermédialité et imaginaire du théâtre classique japonais dans le cinéma japonais contemporain

Co-directeurs :

Livia Monnet, Professeur titulaire
Bernard Perron, Professeur titulaire

Maîtrise en études cinématographiques, 2000-2002

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Université de Montréal

Titre du mémoire : *L'esthétique de la violence dans l'œuvre cinématographique de Martin Scorsese et Takeshi Kitano*

Directrice : Livia Monnet, Professeur titulaire

Certificat en études cinématographiques, 1997-1999

Université Laval

Baccalauréat en philosophie, 1994-1997

Université Laval

Enrichissement

Formation – plateforme Web Drupal, Été et automne 2008

Laboratoire Nt2

Université du Québec à Montréal

Initiation aux dynamiques de l'enseignement, Automne 2005

Formation pour les chargés de cours

CEFES (Centre d'études et de formation en enseignement supérieur)

Université de Montréal

Atelier d'animation 3D, Automne 2005

Collège InterDec, Montréal

PRIX ET BOURSES

Japanese Studies Research Fellowship, Japan Foundation, Wako University, Japon, 2012-2013.

Bourse de recherche postdoctorale, FQRSC, Université McGill, Canada, 2009-2011.

Bourse de fin de rédaction, Université de Montréal, Canada, 2009.

ENSEIGNEMENT

Cours dispensés

Japanese Research Basics - Japan's Videogame Culture: Theories and Current Issues (Séminaire de maîtrise), Institut d'études est-asiatiques / Études japonaises, Université de Leipzig, Automne 2018

Méthodologie en animation (cours en ligne), École de design, Université Laval, Automne 2013-2018; Hiver 2015

Histoire et esthétique du jeu vidéo (cours en ligne), École de design, Université Laval, Hiver 2014-2018; Hiver 2012; Hiver 2010 (en classe)

Introduction au design de jeu et à l'ergonomie d'interface (cours en ligne), École de design, Université Laval, Hiver 2014-2018

Media and Culture - Nationalist discourses in Japanese popular media (Séminaire de maîtrise), Institut d'études est-asiatiques / Études japonaises, Université de Leipzig, Automne 2017

Japan and the Modern East Asia – Negotiating memory through film: East Asian depictions of 20th century war crimes, Institut d'études est-asiatiques / Études japonaises, Université de Leipzig, Hiver 2017

Immersion et expériences médiatisées, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, Hiver 2017

Le cinéma japonais, Centre d'études de l'Asie de l'Est, Université de Montréal, Hiver 2017; Automne 2011,

Literature and History of Ideas - History, Ideology, and National Identity in Japanese Popular Media (Séminaire de maîtrise), Institut d'études est-asiatiques / Études japonaises, Université de Leipzig, Automne 2016

Media and Culture - The media mix and Japanese video games (Séminaire de maîtrise), Institut d'études est-asiatiques / Études japonaises, Université de Leipzig, Automne 2015

Littérature du Japon traditionnel - Intertextualité et adaptations dans la littérature et le théâtre classiques japonais, Centre d'études de l'Asie de l'Est, Université de Montréal, Automne 2014-2015

Le cinéma chinois, Centre d'études de l'Asie de l'Est, Université de Montréal Automne 2013-2014

Littérature japonaise contemporaine - Cultures des jeunes et jeunesse dans la culture japonaise, Centre d'études de l'Asie de l'Est, Université de Montréal, Automne 2011

Cinéma et technologies numériques, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, Hiver 2006-2009

Auxiliaire d'enseignement

Mouvements et histoire du cinéma, Département d'études cinématographiques, Université de Montréal, Professeure : Julie Beaulieu, Hiver et Automne 2003.

Tâches de supervision

Gelis, Hugo, *Community and Media Production Within the Japanese Doujin Subculture*, thèse de doctorat, en cours (co-direction avec Jun.-Prof. Martin Roth).

Bruno, Luca, *Assembling Information: Character-Based Narrative and Political Ecologies in Japanese Visual Novel Games*, thèse de doctorat, en cours (co-direction avec Jun.-Prof. Martin Roth).

Schrader, Francesca, *Nationalist discourse and historical revisionism in the manga Shingeki no kyojin/Attack on Titan*, mémoire de maîtrise, en cours.

Hecht, Juliane, *Depiction of Female Protagonists in Otome Games*, thèse de baccalauréat, en cours (second examinateur).

Weyhe, Tanja, *Metafiction in Anime : An Analysis of the Gintama Series*, these de baccalauréat, 2018 (examinateur principal).

Nguyen, Anh Tu, *The Unification of Japan in Video Games*, these de baccalauréat, 2018 (second examinateur).

Assistanat de recherche

Auxiliaire de recherche, 2008-2011

Titre du projet : « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur » (2008-2011) / CRSH, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques et Laboratoire Nt2, Université de Montréal et UQAM,

Responsable : Bernard Perron

Tâches : Coordination de la base bibliographique. Résumé d'articles et de livres. Maintenance et développement du site Web du projet (Ludicine.ca).

Auxiliaire de recherche, 2009-2010

Titre du projet : « Experimental Film and Video in Japan » (2009-2012) /CRSH, Département de littérature comparée, Université de Montréal

Responsable : Livia Monnet

Tâches : Recherches sur le Web, dans les bases de données, dans les bibliothèques et dans les lieux d'archives. Soutien technique.

Auxiliaire de recherche, 2006-2008

Titre du projet : « Histoire et théorie du cinéma *interactif* des premiers temps » (2005-2008) /CRSH et FQRSC, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques et Laboratoire Nt2, Université de Montréal et UQAM

Responsable : Bernard Perron

Tâches : Résumé d'articles et de livres. Archivage de films et jeux interactifs. Maintenance et développement du site Web du projet (Ludicine.ca).

Auxiliaire de recherche, Été 2007

Titre du projet : Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS), Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal

Responsable : André Gaudreault

Tâches : Numérisation et archivage.

Auxiliaire de recherche, 2003-2008

Titre du projet : « Intermédialité, narrativité, et multiplicité dans le cinéma, la vidéo, et l'art numérique des femmes japonaises au tournant du XXI^e siècle » (2003-2008) /CRSH, Département de littérature comparée, Université de Montréal

Responsable : Livia Monnet

Tâches : Recherches sur le Web, dans les bases de données, dans les bibliothèques et dans les lieux d'archives. Soutien technique.

Auxiliaire de recherche, 2000-2003

Titre du projet : « L'autoportrait à l'ère de sa reproductibilité électronique: Autobiographie, autofiction et auto-représentation dans la culture et les médias visuels à la fin du XX^e siècle », Département de littérature comparée, Université de Montréal

Responsable : Livia Monnet

Tâches : Recherches sur le Web, dans les bases de données, dans les bibliothèques et dans les lieux d'archives. Soutien technique.

RECHERCHE

1. PUBLICATIONS

1.1 Responsabilités éditoriales

Co-rédacteur en chef et co-fondateur de la revue universitaire
Kinephanos (kinephanos.ca).

Picard, Martin et Jérémie Pelletier-Gagnon, dir., « *Geemu et media mix* : Approches théoriques du jeu vidéo japonais / *Geemu and media mix* : Theoretical approaches to Japanese video games », *Kinephanos*, Vol. 5, décembre 2015.

Picard, Martin, Jonathan Lessard et Carl Therrien, dir., « Cultural History of Games Special Issue », *Kinephanos*, juin 2015.

Picard, Martin, Henry Lowood et Carl Therrien, dir., « History of Games International Conference Proceedings », *Kinephanos*, janvier 2014.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, et Carl Therrien, dir. « Special Issue -- Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 4, N° 6, 2010.

Picard, Martin et Marc Joly-Corcoran, dir. « Imageries numériques : culture et réception », *Kinephanos*, Vol. 1, décembre 2009.

1.2 Chapitres de livres

Picard, Martin et Martin Roth, « The Last Japanese Soldier: Putting Nation into Play » in *Capture Japan*, sous la direction de Marco Bohr, I.B. Tauris/Bloomsbury, à paraître, 2019.

Picard, Martin, Jon Peterson et Douglas Schules, « Single-Player Computer Role-Playing Games », in *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, sous la direction de Sebastian Deterding et Jose P. Zagal, Routledge, London/New York, 2018, p. 107-129.

Picard, Martin et Bernard Perron. « Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma », in *Jeux vidéo / Cinéma – Perspectives théoriques*, sous la direction d'Alexis Blanchet, Questions Théoriques (Coll. Lecture>Play), Paris, 2017 p. 24-37.

Picard, Martin. « Machinima. Il videogioco come forma d'arte? », in *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, sous la direction de Matteo Bittanti, Mimesis Edizioni, Milan, Italie, 2017, p. 15-22.

Picard, Martin et Jérémie Pelletier-Gagnon. « Beyond *Rapelay*: Self-regulation in the Japanese Erotic Video Game Industry », in *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, sous la direction de Matthew Wycsocki et Evan W. Lauteria, Bloomsbury, London/New York, 2015, p. 28-41.

Picard, Martin et Jérémie Pelletier-Gagnon. « Remise en cause des modèles et quête de soi chez l'adolescent japonais dans *Neon Genesis Evangelion* », in *Téléseries cultes et culte de la télévision chez les jeunes : Penser l'adolescence avec la télévision*, sous la direction de Jocelyn Lachance, Hugues Paris et Sébastien Dupont, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2014, p. 203-226.

Picard, Martin. « Levels », in *The Routledge Companion of Video Game Studies*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, London/New York, 2014, p. 99-105.

Picard, Martin. « Art »; « *I, Robot* » ; « Japan » , in *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, Greenwood Press, Westport, Conn., 2012, p. 38-39; 307-308; 334-337.

Picard, Martin. « Haunting Backgrounds: Intermediality and Transnationality in Japanese Survival Horror Games », in *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, sous la direction de Bernard Perron, McFarland & Company, Inc., Jefferson, N.C., 2009, p. 95-120.

Picard, Martin. « Art/Aesthetics in Video Games », in *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf, Routledge, London/New York, 2009, p. 333-334.

Picard, Martin. « Video Games and Their Relationship with Other Media », in *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, Greenwood Press, Westport, Conn., 2007, p. 293-300.

1.3 Articles avec arbitrage

Picard, Martin. « *The Media Mix Engine: transmedia synergies in the Japanese video game industry during the mid-1980s* », *Games and Culture*, proposition en évaluation.

Picard, Martin. « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu*, 6, 2016. En ligne. <<http://journals.openedition.org/sdj/712>>.

Picard, Martin et Carl Therrien. « Enter the bit wars: A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch », *New Media & Society*, OnlineFirst, Avril, 2015.

Picard, Martin. « The Foundation of *Geemu*: A Brief History of Japanese Video Games », *Game Studies: the international journal of computer game research*, Vol. 13, N° 1, décembre 2013. En ligne. <<http://gamestudies.org/1302/articles/picard>>.

Picard, Martin, Bernard Perron, Carl Therrien et Dominic Arsenault. « Methodological Questions in Interactive Film Studies », *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 6, N° 3, décembre 2008, p.233-252.

Picard, Martin. « Machinima: is video game an art form? », *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 1, N° 1, 2007. En ligne. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17>>.

Picard, Martin. « L'amour impossible entre le théâtre et le cinéma : érotisme et imaginaire du *bunraku* dans *Dolls* de Takeshi Kitano », *Coulisses*, N° 33 « Parages des adaptations : Quand le théâtre fait son cinéma (théâtre au cinéma et cinéma au théâtre) », janvier 2006, p. 237-251.

Picard, Martin. « Médiaparc : un exemple de la laïcisation des pratiques cinématographiques au Québec », *Nouvelles « vues » sur le cinéma québécois*, N° 4 « L'Église, l'État et le cinéma au Québec », automne 2005. En ligne. <<http://cinema-quebecois.net/edition4/picard.htm> >.

1.4 Articles sans arbitrage

Picard, Martin et Jérémie Pelletier-Gagnon. « Geemu, media mix, and the state of Japanese video game studies », *Kinephanos*, Vol. 5, décembre 2015, p. 1-19. En ligne. <<http://www.kinephanos.ca/2015/introduction-geemu-media-mix-en/>>.

Picard, Martin et Jérémie Pelletier-Gagnon. « Geemu, media mix, et les études du jeu vidéo au Japon », *Kinephanos*, Vol. 5, décembre 2015, p. 20-39. En ligne. <<http://www.kinephanos.ca/2015/introduction-geemu-media-mix-fr/>>.

Picard, Martin et Carl Therrien. « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle », *History of Games International Conference proceedings*, *Kinephanos*, janvier 2014, p. 1-11. En ligne. <<http://www.kinephanos.ca/2014/history-of-games/>>.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, et Carl Therrien. « Introduction », *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 4, N° 6, « Special Issue -- Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », 2010. En ligne.
<<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/84>>.

Picard, Martin et Marc Joly-Corcoran. « Imageries numériques : culture et réception : Présentation », *Kinephanos*, Vol. 1, décembre 2009. En ligne.
<<http://www.kinephanos.ca/Presentation.html>>.

Picard, Martin et Dominic Arsenault. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique ». Actes de colloque, *Homo Ludens : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, ACFAS, décembre 2007. Hors ligne.
<<http://www.homoludens.uqam.ca>>.

1.5 Préfaces

« Foreword », in Szczepaniak, John, *The Untold History of Japanese Game Developers, Volume 2*, CreateSpace, 2015, p. 9.

2. CONFÉRENCES ET PARTICIPATION À DES COLLOQUES OU CONGRÈS

2.1 Conférences avec arbitrage

« The media ecology of video game music in Japan », *Replaying Japan 2018*, Université de Bath Spa/National Videogame Arcade, Nottingham, UK, août 2018.

« Fantasies of Japan's Past in *Nioh* », (en collaboration avec Martin Roth), *DiGRA 2018*, Université de Turin, Italie, juillet 2018.

« Playful networks of history: the circulation of historical contents in Japanese video games », *EASJ 2017*, Université de Lisbonne, Portugal, août 2017.

« The Media Mix Engine: Transmedia synergies in the Japanese video game industry during the mid-1980s », *Replaying Japan 2017*, Rochester Institute of Technology/Strong Museum, Rochester, États-Unis, août 2017.

« Japan's Videogame Culture between the Local and the Global », *Cultural Typhoon*, Université de Waseda, Tokyo, Japon, juin 2017

« Nostalgia, nationalism, and re-appropriation of historical contents in Japanese video games », *CEEGS 2016*, Lublin, Pologne, octobre 2016.

« Historical contents in Japanese video games », *DiGRA/FDG First Joint International Conference*, Université d'Abertay, Dundee, Écosse, août 2016.

« Playing Versions of Japanese History », (en collaboration avec Martin Roth), *Every Picture Tells A Story – The Visualization of Japanese History*, Université d'Oslo, mars 2016.

« Youth, consumption, and *terebi gaming*: shaping and branding a Nintendo gaming culture in 1980's Japan », *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Ottawa, Ont., Canada, June 2015.

« Cut-scenes as media mix strategies: the emergence of cinematic games in Japan », *SCMS Conference*, Montreal, Qc, Canada, March 2015.

« The Media Mix Engine: transmedia synergies in the Japanese video game industry during the PC Engine era », *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Brock University, Ste-Catherines, Ont., Canada, mai 2014.

« Playing with cultural icons: character and world interaction in Japanese video games ». *Mechademia in Seoul Conference*, Séoul, Corée du Sud, novembre 2012.

« A transcultural analysis of the anime *Ergo Proxy* and the *Final Fantasy* video game series » (en collaboration avec Marc Joly-Corcoran). MPCA/ACA (MidWest Popular Culture Association/American Culture Association) Conference, Minneapolis, USA, octobre 2010.

« From Fictional Fear to Videoludic Fear: a Generic Study of the Horror Video Game » (en collaboration avec le groupe de recherche Ludiciné). *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Concordia University, Montréal, Canada, mai 2010.

« Proxies and Fantasies of a Global Japan: Transculturality in Anime and Japanese video games » (en collaboration avec Marc Joly-Corcoran). *SCMS (Society for Cinema and Media Studies) Conference*, Los Angeles, USA, mars 2010.

« Le jeu vidéo au Japon : un phénomène culturel et artistique ». Colloque francophone *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, Université de Limoges, Limoges, France, juin 2009.

« L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? » (en collaboration avec le groupe de recherche *Ludiciné*). Colloque international *Histoires et archives*, Nt2, UQAM, Montréal, Canada, mai 2009.

« *Haunting Backgrounds* : transnationalité dans le jeu vidéo d'horreur japonais ». Colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Université de Montréal, Montréal, Canada, avril 2009.

« Des jeux qui ont du style : pour une histoire esthétique du jeu vidéo ». Colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Congrès de l'ACFAS, INRS, Québec, Canada, mai 2008.

« Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique » (en collaboration avec Dominic Arsenault). Colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, Congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, Trois-Rivières, Canada, mai 2007.

« Machinima : la nouvelle machination derrière le cinéma ». *Colloque du CRI* (Centre de recherche sur l'intermédialité), UQAM, Montréal, Canada, novembre 2006.

« Machinima : is video game an art form? ». *CGSA (Canadian Game Studies Association) Symposium*, York University, Toronto, Canada, septembre 2006.

« Le fantôme du virtuel caché dans les ruines cinématographiques : historicité, spectralité et survivance du cinéma par le jeu vidéo dans *Avalon* ». Congrès de l'ACFAS, *Interactivité et formes narratives*, McGill University, Montréal, Canada, mai 2006.

« La transformation de l'esthétique du cinéma numérique contemporain : l'image-frontière comme figure intermédiaire entre le cinéma numérique et le jeu vidéo ». Colloque de l'ACEC (Association canadienne d'études cinématographiques), Université de Montréal, Montréal, Canada, mars 2005.

« La transformation de l'espace-temps cinématographique dans la trilogie *The Matrix* des frères Wachowski », Congrès de l'ACFAS, *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, UQAM, Montréal, Canada, mai 2004.

2.2 Conférences sur invitation

« Game Culture and Media Mix in Japan », cours intensif Erasmus+, Université de Ritsumeikan, Kyoto, Japon, juin 2017.

« Ludic spectacles and sociopolitical imaginaries of the past: historical contents in Japanese video games », PhD Colloquium, Université de Leipzig, Avril, 2016.

« Media mix strategies in the Japanese video game industry during the PC Engine era », Faculty of Social Sciences, Charles University in Prague, République tchèque, mars 2016.

« Les stratégies de marketing vidéoludique au lancement de la PC Engine et de la TurboGrafx-16 », Département de Cinéma et Audiovisuel (CAV), Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, France, février 2016.

« J-games, geemu, and the media mix: Japanese video game studies at crossroads », Conférencier invité/Keynote Speaker, *Replaying Japan 2014: Japanese Video Game Conference*, University of Alberta, Edmonton, Canada, Août 2014.

« The challenges of video game preservation, archiving, and historical research in Japan », *The History of Games International Conference, 1st edition: Working With, Building, and Telling History*, participation à la table ronde « Working with History », Montréal, Canada, juin 2013.

« Worlds and Video Games: the Case of Japan ». Conférence internationale *Practices of World Building: Fans, Industries, Media Fields*, Arthemis, Université Concordia, Montréal, Canada, juin 2013.

« Gamers, otaku et doujin des Galápagos : culture(s) du jeu vidéo au Japon », *Les rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal*, Université de Montréal, Montréal, Canada, mai 2013.

« Japanese Video Game Studies: Where Are We and Where Should We Go? ». Journée d'étude *Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research*, Japan Foundation, Tokyo, Japon, décembre 2012.

« Cyberpunk et culture transnationale : le post-apocalyptique dans les médias populaires japonais ». Journée d'étude *Après la catastrophe. L'imaginaire post-apocalyptique et son cinéma*. Laboratoire FoReLL, Université de Poitiers, Poitiers, France, novembre 2009.

2.3 Interventions sur invitation dans des cours ou des séminaires réguliers

Conférencier invité dans le cadre du séminaire *Social history of games*. Professeur : Jaroslav Švelch. Faculty of Social Sciences, Charles University in Prague, République tchèque, mars 2016.

Conférencier invité dans le cadre du cours *CIN 1105 Cinéma d'animation et images composites*. Professeur : Dominic Arsenault. Université de Montréal, novembre 2013.

Chargé de cours invité dans le cadre du cours *UTA 502 Culture et société* : « Les Nouvelles Vagues au cinéma » (20 heures), UTA – Université de Sherbrooke, Antenne Beauharnois-Salaberry, hiver 2012.

Conférencier invité dans le cadre du cours *UTA 875 Questions de civilisation XXV : le Japon*. « Volet cinéma : Introduction au cinéma japonais », UTA – Université de Sherbrooke, Antenne Beauharnois-Salaberry, novembre et décembre 2010.

Conférencier invité dans le cadre du séminaire *CIN 6011 Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive*. Professeur : Bernard Perron. Université de Montréal, mars 2010.

Conférencier invité dans le cadre du cours *JAP3021 Littérature fantastique au Japon moderne*. Professeure : Livia Monnet. Université de Montréal, avril 2009.

Conférencier invité pour l'Université internationale du multimédia. « Jeu vidéo et scénarisation interactive » (en collaboration avec Dominic Arsenault), Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT), Rouyn, novembre 2007.

Conférencier invité dans le cadre du cours *Scénarisation et réalisation en jeu vidéo* (en collaboration avec Dominic Arsenault). Professeure : Samuelle Ducrocq-Henry. Baccalauréat avec Majeure de création en 3D, UQAT/Campus Longueuil du Collège Édouard-Montpetit, novembre 2007.

Conférencier invité dans le cadre du séminaire *CIN 6011 Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive*. Professeur : Bernard Perron. Université de Montréal, avril 2005.

2.4 Organisation de colloques, de panels, et autres manifestations

Membre du comité organisationnel de *Replaying Japan* (replaying.jp)

Co-fondateur et membre du comité exécutif du *Symposium Annuel Histoire du Jeu* (sahj.ca)

Co-organisateur (avec Prof. Martin Roth) du colloque international *Replaying Japan*, Université de Leipzig, Allemagne (en collaboration avec l'Université de Ritsumeikan, Japon, et l'Université d'Alberta, Canada), 15-17 août 2016.

Responsable du panel « Playing versions of “Japan”: History, politics and fiction in Japanese video games », *DiGRA/FDG First Joint International Conference*, Abertay University, Dundee, Écosse, Août 2016.

Co-organisateur de la journée d'étude collaborative, "Hybrid Playful Experiences", Tempera Game Lab/jGames Initiative, Université de Leipzig, Mai 2016.

Organisateur et modérateur de la journée d'étude, « Conférences académiques sur l'étude du jeu vidéo et la culture populaire », *Otakuthon*, Montréal, Qc, Canada, Août 2015.

Responsable du panel « From marketing to design ideas: The ties of capital and play in Nintendo's dominance of the global video game industry », *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Ottawa, Ont., Canada, June 2015.

Responsable du panel « Cut-scenes reloaded. Making a scene about the cinematic aspects of video games », Chair, *SCMS Conference*, Montréal, Qc, Canada, mars 2015.

Co-organisateur (en collaboration avec Carl Therrien, Jonathan Lessard et Maude Bonenfant) du *Symposium Annuel Histoire du Jeu* (Première édition, 2014: « histoire culturelle du jeu vidéo »), Bibliothèque et archives nationales du Québec, juin 2014.

Responsable du panel « Rise of the media mix, cinematics, and adult gaming on console: The NEC PC Engine », *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Brock University, Ste-Catherines, Ont., Canada, mai 2014.

Responsable de la journée d'étude *Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research*, Japan Foundation, Tokyo, Japon, décembre 2012.

Coordonnateur et co-organisateur du colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Université de Montréal, Montréal, Canada, avril 2009 (responsable : Bernard Perron).

Co-organisateur (en collaboration avec le groupe de recherche *Homo Ludens*) du colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Congrès de l'ACFAS, INRS, Québec, Canada, mai 2008.

Aide à l'organisation et support technique du colloque international *Genre, subjectivité, corporéité, et la transformation de la pratique cinématographique dans l'art numérique contemporain : Réflexions sur l'œuvre interactive de Char Davis, Toni Dove, et Zoe Beloff*, Université de Montréal, Montréal, Canada, avril 2004 (responsable : Livia Monnet).

2.5 Conférences de vulgarisation et autres interventions publiques

10. Lange Nacht der Computerspiele (10th Video Game Long Night - Festival on Culture and History of Games), avril 2016.

« Jeu, simulation ou roman illustré? Pour démasquer le jeu vidéo érotique japonais », *Warpzone*, Québec, Canada, septembre 2013.

« La recherche sur le jeu vidéo japonais: au croisement des études vidéoludiques, japonaises et culturelles », *Otakuthon*, Montréal, Canada, août 2013.

« *Street Fighter II* : Un canon du jeu vidéo », *Reliquaire*, Montréal, Canada, février 2010.

« Le jeu vidéo japonais à la croisée des médias et des cultures ». Ubisoft Montréal, Montréal, Canada, novembre 2008.

« L'étude du jeu vidéo : de la tête aux pouces » (en collaboration avec Dominic Arsenault). *Festival Arcadia*, Montréal, Canada, novembre 2006.

2.6 Entrevues données

« Le retour de Pikachu », réalisée par Marie Allard, *La Presse+*, 11 mai 2015.

« Jeux vidéo: le monde par le petit bout de la manette (3/4) - Hollywood tient le joystick, des liens trentenaires avec le cinéma ». Titre de l'émission : « Cultures du monde ». Animateur : Christophe Payet. *France Culture*, 25 décembre 2013.

« Boys Band en Corée: K-Pop, l'épidémie coréenne », réalisée par Francis Pilon, *Esprit Simple*, 10 novembre 2013.

« L'évolution perpétuelle des salles d'arcade japonaises », réalisée par Laurent Checola. *Le Monde.fr* (Playtime : le blog de la culture jeux vidéo), 3 septembre 2013.

« Des écrans et des jeux ». Titre de l'émission radiophonique : Les années lumière. Journaliste : Janic Tremblay; Animateur : Yanick Villedieu. *Radio-Canada*, Première Chaîne, 28 avril 2013.

« Présentation de la revue *Kinephanos* ». Titre de l'émission radiophonique : Cinéclectique. Animatrice : Élodie François. *CISM*, Université de Montréal, 17 février 2010.

« Sexy, les geeks? », réalisée par Marie-Josée Richard, *MSN Techno*, 1er février 2010.

« Le colloque *Thinking After Dark* : penser le jeu vidéo d'horreur » (en collaboration avec Bernard Perron), réalisée par Charles Prémont, *Le Lien Multimédia*, Vol. 15, No. 8, 20 au 26 avril 2009, p.5.

« L'industrie du jeu vidéo à Montréal : Tirer son épingle du jeu », réalisée par Marie-Claire Major, *Quartier Libre*, Vol.16, No. 13, 11 mars 2009, p. 18.

« Tête chercheuse : Martin Picard. Le cinéma se prête au jeu », réalisée par Julie Delporte, Quartier Libre, Vol.16, No. 13, 11 mars 2009, p. 10.

« Les influences mutuelles du cinéma et du jeu vidéo : entretien avec un universitaire », réalisée par Julie Delporte, Parole Citoyenne : ONF, dans le cadre des ateliers « Cinéma et jeu vidéo » des Rendez-vous du cinéma québécois, février 2009.

« Devant l'abject », réalisée par Stéphane Baillargeon, Le Devoir, Vol. C, No. 19, samedi 31 janvier et dimanche 1er février 2009, p. A4.

3. Activités de participation externe

Membre du comité d'évaluation de DiGRA (Digital Games Research Association), depuis 2017.

Membre du comité d'évaluation du CEEGS (Central and Eastern European Game Studies), depuis 2016.

Membre du comité d'évaluation de *Replaying Japan*, depuis 2016.

Membre du comité de discussion pour *First Person Scholar*, depuis 2015.

Membre du comité de lecture de *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, depuis 2014.

Membre du comité d'évaluation externe pour The MIT Press (Section « New Media, Game Studies, Digital Humanities, HCI »), depuis 2014.

4. Projets subventionnés

« Japan's Videogame Between the Local and the Global », German Academic Exchange Service (DAAD)/ Partnership with Japan and Korea (PaJaKo), Université de Leipzig/Université Ritsumeikan, co-responsable (avec Martin Roth et Hiroshi Yoshida), 2016-2018.

« Replaying Japan Conference 2016 », German Research Foundation (DFG), co-responsable (avec Martin Roth), 2016.

« Replaying Japan Conference 2016 », Japan Foundation, co-responsable (avec Martin Roth), 2016.

« Symposium Histoire du Jeu », Aide aux ateliers et aux colloques de recherche au Canada, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), chercheur associé (Maude Bonenfant, Jonathan Lessard et Carl Therrien), 2015.

5.1 CHERCHEUR ASSOCIÉ OU COLLABORATEUR À DES PROJETS DE RECHERCHE

jGames: Japanese Videogames Research Initiative, Université de Leipzig, Allemagne
(Co-responsable : Prof. Martin Roth), <http://home.uni-leipzig.de/jgames/en/>

RCGS (Ritsumeikan Center for Game Studies), Université de Ritsumeikan, Kyoto, Japon,
rcgs.jp

LUDOV (Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques),
Université de Montréal, Canada (Responsables: Bernard Perron, Dominic Arsenault, Carl
Therrien), ludov.ca