

## Pascale Thériault

---

**Téléphone :** 514-659-9896

**Courrier électronique :** pascale\_theriault@hotmail.com ou pascale.therio@gmail.com

**Fonction :** Candidate au doctorat en études cinématographiques, au département d'Histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal

---

### CURSUS UNIVERSITAIRE

#### **Diplômes**

**Doctorat** en études cinématographiques, Université de Montréal [en cours]

**Maîtrise** en études cinématographiques, option jeu vidéo, Université de Montréal, 2016.

**Baccalauréat** ès arts (par cumul de certificats), Université de Montréal, 2014

Mineure en étude du jeu vidéo

Certificat de scénarisation cinématographique (UQAM)

Certificat de publicité

---

### ENSEIGNEMENT ET AUXILIARIAT

#### **1. Cours dispensés**

Université de Montréal

JEU1006 – *Scénarisation et nouvelles plateformes* (Hiver 2020; Hiver 2019)

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

ARN2342 - *Scénarisation, réalisation et médias numériques* (Automne 2018)

ART1702 - *Scénarisation, réalisation et jeux vidéo* (Automne 2019)

DJV1125 - *Éthique et jeu vidéo* (Automne 2019; Automne 2018) – en co-enseignement avec Simon Dor

#### **2. Cours corrigés**

1<sup>er</sup> cycle universitaire Université de Montréal : *Cinéma, genres et sexualités* (Hiver 2018), *Théories du cinéma* (Automne 2017)

UQAT : *Éthique et jeu vidéo* (Automne 2016)

---

### DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

#### **Participation à des projets de recherche subventionnés**

1. 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 Arsenault et Carl Therrien.

### **Subventions pour participer à des colloques ou festivals à l'étranger**

1. Subvention pour assister au *Game Developers Conference (GDC)*, San Francisco, février-mars 2017. Financé par *Pixelles*.
2. Subvention pour présentation: « From Scholars to Reviewers : the Quest for the Adventure Genre » (en collaboration avec Bernard Perron), dans le cadre du *Canadian Game Studies Association (CGSA)*, Congrès en sciences humaines, Calgary. 1<sup>er</sup> juin 2016. Financé par le groupe LUDOV.

### **Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche**

#### **Prix, mentions et bourses**

1. Récipiendaire d'une bourse pour un court séjour de recherche en Belgique et en Suisse. Financé par la Direction des Affaires Internationales (Université de Montréal). Mars 2019. (environ 1600\$)
2. Récipiendaire de la Bourse d'excellence du doctorat en études cinématographiques, Université de Montréal, février 2019 (4000\$).
3. Récipiendaire de la bourse du Programme d'Aide au Rayonnement du Savoir Étudiant des Cycles Supérieurs (PARSECS), Université de Montréal. Juillet 2018 (500 \$).
4. Récipiendaire de la bourse de doctorat du Conseil de recherche en Sciences Humaines (CRSH), 2018-2021 (60 000 \$).
5. Récipiendaire de la Bourse Jacqueline Avaré du Comité permanent sur le statut de la femme, Université de Montréal, mars 2017 (1500 \$).
6. Prix de la meilleure communication, choix du jury, *Le féminisme prend sa place*, Université de Montréal, mars 2017.
7. Récipiendaire de la Bourse d'admission du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (doctorat), novembre 2016 (4500 \$).

### **Publications**

#### **Article avec comité de lecture**

1. THÉRIAULT, Pascale. 2017. « FemShep : féminité sexualisée ou subversive ? Analyse du personnage féminin de la série Mass Effect ». *Kinephanos* (hors-série).

#### **Chapitre de livre**

1. THÉRIAULT, Pascale et Roxanne Chartrand. (article soumis, en processus de révision par les pairs) « Diversité et culture toxique dans les jeux vidéo », *Être femmes dans les médias audiovisuels au Québec* (sous la direction de Julie Ravary, à paraître en 2020), Montréal: Presses de l'Université de Montréal.
2. THÉRIAULT, Pascale. À paraître (article soumis, en processus de révision par les pairs). « Questions de genres et problématiques féministes dans *Fortnite* », *Fortnite au prisme des game studies* (sous la direction de Hurel, Krichane et Roachat, à paraître en 2020), Liège: Presses universitaires de Liège.

3. CHARTRAND, Roxanne et Pascale Thériault. À paraître, 2020. (article accepté, en cours de publication). « Feminist Reappropriations and Hybridity: The Videoludic Cyborg », *Women in Popular Culture in Canada*. Toronto: Women's Press Edition.

### **Actes de colloque**

1. THÉRIAULT, Pascale et Roxanne Chartrand. Août 2018. « The Videoludic Cyborg : Queer/Feminist Reappropriations and Hybridity ». Acte de colloque, *Philosophy and Computer Games*.
2. THÉRIAULT, Pascale, Alexis Berris, Roxanne Chartrand, Maxime Deslongchamps. Juin 2017. « Regard sur l'éthique féministe dans les jeux vidéo : pour une réappropriation de l'objet vidéoludique ». Acte de colloque. *Artichaut Magazine*.

### **Introductions, préfaces et présentations**

1. MONTEMBEAULT, Hugo, Andréane Morin-Simard, Bernard Perron, Jean-Charles Ray et Pascale Thériault. « Introduction : Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », *Revue Kinéphanos*, mai 2019.

### **Articles sans comité de lecture**

1. THÉRIAULT, Pascale. « Jeux vidéo et personnages féminins », *Revue sexologique Les 3 sexes\**, avril 2019.

### **Responsabilités éditoriales**

1. MONTEMBEAULT, Hugo, Andréane Morin-Simard, Bernard Perron, Jean-Charles Ray et Pascale Thériault. *Kinéphanos, Revue d'études des médias et de culture populaire - Numéro spécial « Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques / The Rise(s) and Fall(s) of Video Game Genres »*, mai 2019.

### **Présentations**

#### **Colloques ou congrès avec arbitrage**

1. « Inspecting Diversity in Video Game Criticism: Defining Methods » (en collaboration avec Samuel Heine), Communication à *Games and Literature Theory Conference*, Université de Calcutta. 18 novembre 2019.
2. « Basic witch: an introduction to the videogame witch » (en collaboration avec Loïc Mineau-Murray), Communication au *Canadian Game Studies Association (CGSA)* dans le cadre du Congrès en sciences humaines, Vancouver. 7 juin 2019.
3. « Discours féministes et antiféministes autour de *Fortnite* », Communication pour la journée d'étude *Fortnite Battle Royale au prisme des game studies : Discours, pratiques et représentations*, Université de Lausanne, Suisse, 15 mars 2019.
4. « Beyond Fiction : Performing the Videoludic Cyberqueer Identity » (en collaboration avec Roxanne Chartrand), Communication pour le colloque *Worlding SF : Building, Inhabiting, and Understanding Science Fiction Universes*, Université de Graz, Autriche, 7 décembre 2018.
5. « Les femmes\* qui jouent sont dangereuses : résistances féministes dans les jeux vidéo »,

- Communication pour le colloque *Être femme\* dans les médias audiovisuels au Québec : cinéma, télévision, jeux vidéo et web*, Cinémathèque québécoise, Montréal, 25 octobre 2018.
6. « Le Groupe Féministe Vidéoludique, ou comment promouvoir des voix marginalisées des jeux vidéo » (en collaboration avec Roxanne Chartrand), Communication pour le colloque *Être femme\* dans les médias audiovisuels au Québec : cinéma, télévision, jeux vidéo et web*, Cinémathèque québécoise, Montréal, 25 octobre 2018.
  7. « The Videoludic Cyborg : Queer/Feminist Reappropriations and Hybridity » (en collaboration avec Roxanne Chartrand), Communication pour *Philosophy of Computer Games* dans le cadre de la *Game Studies Triple Conference*, IT Université de Copenhague, 13 août 2018.
  8. « Appropriations féministes et hybridité : le cyborg vidéoludique » (en collaboration avec Roxanne Chartrand), Communication pour la journée d'étude *Appropriation, pratiques et usages: en/jeux*, UQAM, 18 mai 2018.
  9. « Les femmes qui jouent sont dangereuses : résistances féministes dans les jeux vidéo », Communication à l'*Association Francophone pour le Savoir (Acfas)*, Université du Québec à Chicoutimi, 11 mai 2018.
  10. « Est-ce un mouvement? Est-ce un genre? Non, ce sont des *alt games!* » (en collaboration avec Roxanne Chartrand), Communication pour le *Symposium Annuel Histoire du Jeu : Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques*, Montréal, 29 juin 2017.
  11. « Groupe féministe vidéoludique : culture toxique et jeux alternatifs » (en collaboration avec Alexis Berris et Roxanne Chartrand), Communication à *Le féminisme prend sa place*, Université de Montréal, 17 mars 2017.
  12. « Regard sur l'éthique féministe dans les jeux vidéo » (en collaboration avec Alexis Berris, Roxanne Chartrand et Maxime Deslongchamps), Communication à *Philopolis*, UQAM, 12 février 2017.
  13. « Ode aux *regular joes* : le jeu d'aventure comme conservatisme progressiste » (en collaboration avec Alexandre Poirier), Communication au colloque *Imaginaires, Théories et Pratiques de la culture populaire*, UQAM. 18 juin 2016.
  14. « From Scholars to Reviewers : the Quest for the Adventure Genre » (en collaboration avec Bernard Perron), Communication au *Canadian Game Studies Association (CGSA)* dans le cadre du Congrès en sciences humaines, Calgary. 1<sup>er</sup> juin 2016.
  15. « Divergence des discours autour de la série Mass Effect » Communication pour le *2e Symposium de la série Histoire du jeu : Histoire des problématiques de genre dans les jeux*, Montréal. 26 juin 2015.
  16. « La tradition masculine dans l'industrie dominante » *Communication au Canadian Game Studies Association (CGSA)* dans le cadre du Congrès des sciences humaines, Ottawa. 3 juin 2015.
  17. « L'image des joueuses » Table ronde pour la journée d'étude « Qu'est-ce qu'un joueur ? » organisée par les étudiantes et étudiants de la concentration jeux vidéo et ludification de la Maîtrise en communication (UQAM), Montréal. 22 mai 2015.
  18. « La place des femmes dans l'industrie du jeu vidéo » communication présentée dans le cadre du colloque étudiant *Le féminisme prend sa place*, Université de Montréal, Montréal, 28 mars 2014.

### Colloque ou congrès sans arbitrage

1. « Pratiques féministes vidéoludiques », Communication au *speed colloque Mise en Jeu 2018*, Université de Montréal, 21 septembre 2018.
2. « Les femmes qui jouent sont dangereuses : comment un jouer féministe peut découler de pratiques vidéoludiques », Communication au *speed colloque Mise en jeu*, Université de Montréal, 22 septembre 2017.

### Interventions sur invitation

1. « Représentation, éthique et jeux vidéo », Présentation d'une séance dans le cadre du séminaire *Pratique professionnelle en design de jeux* (DEJ6010) de Pascal Nataf, Université de Montréal, 10 octobre 2019.
2. « Jeux vidéo, représentations et communautés », Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Auditoires des médias de masse* (COM2945) de Tara Chanady, Université de Montréal, 1er octobre 2019.
3. « Les femmes\* qui jouent sont dangereuses: portrait d'une culture toxique vidéoludique et des résistances féministes », Présentation pour l'*Université féministe d'été*, Université Laval, Québec, 22 mai 2019.
4. « Perspectives et pratiques féministes dans les jeux vidéo », Présentation pour le *Liège Game Lab*, Université de Liège, Belgique, 13 mars 2019.
5. « La femme dans l'écran : La représentation féminine au sein des jeux vidéo : stéréotypes, amalgames et jouabilité », Présentation pour *Conférence Femme & Jeu Vidéo*, HEC Montréal, 22 février 2019.
6. « Jeux alternatifs » (en collaboration avec Roxanne Chartrand), Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Histoire du jeu vidéo* (JEU1001) d'Isabelle Lefèbvre, Université de Montréal, 29 novembre 2018.
7. « Groupe Féministe Vidéoludique », Présentation pour le *Symposium des laboratoires des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification*, 16 mai 2018.
8. « Culture toxique en jeu vidéo : perspectives féministes et *queerer* le jeu » (En collaboration avec Alexis Berris et Roxanne Chartrand), Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Cinéma, genre et sexualité* (CIN2112) de Joëlle Rouleau, Université de Montréal, 12 mars 2018.
9. « FemShep : féminité sexualisée, militarisée ou subversive ? », Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Analyse de jeu vidéo* (FMC2870) d'Issam Heddad, Université du Québec à Montréal, 10 novembre 2017.
10. « Groupe féministe vidéoludique : Diversifier et démocratiser le jeu vidéo » (En collaboration avec Alexis Berris, Roxanne Chartrand et Maxime Deslongchamps), Communication sur invitation au Collège de Maisonneuve, Montréal, 2 novembre 2017.
11. « Représentations des femmes dans les jeux vidéo » Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Éthique et jeu vidéo* (DJV1125) de Simon Dor, Université du Québec en Abitibi-

Témiscamingue, 25 octobre 2017 et 19 octobre 2016.

12. « Résistances féministes des jeux vidéo : Le cas des *alt games* » Communication dans le cadre de l'événement *Parlons Jeux Vidéo ! Représentations dans les jeux*, de l'exposition *Maîtres du Jeu*, du Musée des Sciences et Technologies du Canada, Université Concordia, 12 avril 2017.
13. « Approches féministes au cinéma » Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Analyse filmique* (CIN2103) de Carl Therrien, Université de Montréal, 12 avril 2017 ; 6 avril 2016.
14. « Synthèse : *Computer Gaming World – Aventure* » Communication interne pour le groupe de recherche LUDOV, Université de Montréal, 4 décembre 2015.
15. « Jeu d'aventure : Une image historico-discursive » Communication interne pour le groupe de recherche LUDOV, Université de Montréal, 27 juillet 2015.

### **Conférences de vulgarisation et autres interventions publiques**

1. « Damnés » (En collaboration avec Jean-Charles Ray), Communication pour Initiative Jeu de Rôle, Montréal, 11 février 2020.
2. « Jeux alternatifs et féministes », Communication avec *Les Amazones* au *Festival MEGA Montréal*, 11 novembre 2018.
3. « Pour l'amour du non-jeu », Communication avec *Profil Ludique* au *Festival MEGA Montréal*, 9 novembre 2018.
4. « Les femmes qui jouent sont dangereuses : résistances féministes dans les jeux vidéo », Communication à *Pint of Science/Pinte de Science*, Montréal, 14 mai 2018.
5. « Jeux vidéo et féminisme », Communication avec *Les Amazones* au *Festival Montréal Joue*, 24 février 2018.
6. « Femmes et jeu vidéo : histoire, représentations et environnements toxiques ». Communication à *l'Université d'été féministe à l'Université de Montréal*, Montréal. 27 juillet 2015.

### **Organisations de colloques et symposiums**

1. Comité organisateur et comité scientifique, *Colloque Multijoueurs*, UQAT-Montréal et Université de Montréal, 27 et 28 mars 2020.
2. Comité organisateur et coordonatrice, *Mise en jeu 2018 : Speed colloque étudiant*, Université de Montréal, 21 septembre 2018.
3. Comité organisateur, *Symposium des laboratoires des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification*, 14-16 mai 2018.
4. Comité organisateur et coordonatrice, *Mise en jeu : Speed colloque étudiant*, Université de Montréal, 22 septembre 2017.
5. Comité organisateur, comité scientifique et coordonatrice, *Symposium annuel Histoire du jeu*, Montréal, 28-30 juin 2017.

### **INTERVIEWS À LA RADIO ET À LA TÉLÉVISION**

1. *Profil Ludique*, Vectis.ca, Invitée

- a. « Pour l'amour du non-jeu », 9 novembre 2018.
  - b. « Les identités en marche », 12 février 2018.
  2. *Pop-en-stock*, CHOQ.ca. Collaboratrice.
    - a. « Comics féministes », 2 août 2017.
  3. *Les Amazones*, CHOQ.ca. Collaboratrice
    - a. « Jeux vidéo et féminisme », 24 février 2018.
    - b. « Oxenfree », 17 janvier 2018
    - c. « Les Magical Girls », 8 novembre 2017.
    - d. « Théories de fans de Game of Thrones », 12 juillet 2017.
    - e. « Avatar : The Last Airbender », 31 mai 2017.
    - f. « Riverdale », 17 mai 2017.
  4. « Entre jeu vidéo et cinéma » Communication radiophonique à *La Sphère*, ICI Radio-Canada Première, Matthieu Dugal. 10 juin 2017.
  5. « Représentations des femmes dans les jeux vidéo » Communication radiophonique à *Médium Large*, ICI Radio-Canada Première, Patrick Masbourian. 27 juillet 2015.
  6. « Le GamerGate, mouvement vidéoludique anti-féministe » Communication radiophonique à *Les Geeks ont raison*, CISM 89,3 FM. 22 octobre 2014.
- 

### ACTIVITÉS DE PARTICIPATION INTERNE

- |              |   |
|--------------|---|
| Automne 2017 | Organisation du <i>Game Jam</i> « Ctrl + Alt + GFV » à l'Université de Montréal (en collaboration avec le groupe <i>L'Alternative de l'UdeM</i> ) |
| Juin 2016    | Co-fondatrice et co-organisatrice du groupe étudiant de discussion <i>Groupe féministe vidéoludique</i> à l'Université de Montréal.               |

### ACTIVITÉS DE PARTICIPATION EXTERNE

- |                |  |
|----------------|--|
| Janvier 2020   | Membre du jury pour le <i>Game Jam</i> organisé par l'UQAT-Montréal                  |
| Novembre 2016  | Participation à <i>GamerELLA</i> , <i>Game Jam</i> organisé par Concordia University |
| Septembre 2014 | Participation en tant qu'étudiante à un séminaire intensif du Dr Teresa de Lauretis  |

Montréal, février 2020