

Dominic Arsenault

Site Web : www.le-ludophile.com

Doctorant en études cinématographiques [depuis Septembre 2006]
Département d'histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal

Boursier du Programme de bourses d'études supérieures du Canada, CRSH (Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada) [Septembre 2007-Août 2010]

Cursus académique

- Doctorat (études cinématographiques), Université de Montréal [en cours]. Titre de la thèse: « L'étude générique du jeu vidéo comme base d'une typologie de l'interactivité », sous la supervision de Bernard Perron. Dépôt prévu le 19 novembre 2010.

- Maîtrise (études cinématographiques), Université de Montréal [2004-2006]. Titre du mémoire: « Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo », sous la supervision de Bernard Perron, déposé le 31 août 2006. Mention « Excellent » (tranche des meilleurs 5% de la discipline). Publié en anglais sous le titre *Narration in the Video Game* (voir « Publications »).

- Baccalauréat multidisciplinaire, Université du Québec À Montréal. [2004] Composé de:
Certificat en scénarisation cinématographique (UQÀM)
Certificat en création littéraire (UQÀM)
Certificat en études anglaises (Université Laval)

Expérience professionnelle

Chargé de cours

Cours de 1^{ière} année ART1702 : *Scénarisation et réalisation en jeu vidéo*, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, campus de Longueuil, dans le cadre du baccalauréat avec majeure en création 3D. Responsable: Samuelle Ducrocq-Henry, professeur en théorie et pratique de l'interactivité et des NTIC. [Automne 2009 et Automne 2010]

Cours optionnel ANI23677: *Histoire et esthétique du jeu vidéo*, Université Laval, Québec, dans le cadre du certificat et baccalauréat en Art et Science de l'Animation. Responsable: François Giard, professeur et directeur des programmes. [Hiver 2009]

Cours de 2^{ième} année ART1704: *Animation 3D avancée*, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, campus de Longueuil, dans le cadre du baccalauréat avec majeure en création 3D. Responsable: Samuelle Ducrocq-Henry, professeur en théorie et pratique de l'interactivité et des NTIC. [Charge partielle: 3 premières semaines de la session

d'Automne 2008 sur le langage cinématographique, l'analyse filmique et la scénarisation]

Séminaire de deuxième cycle DEJ-6004: *Narration et jeux vidéo*, Université de Montréal, École de design industriel, dans le cadre du D.E.S.S. en design de jeux. Responsable: Louis-Martin Guay, professeur et coordonnateur du D.E.S.S. [Hiver 2008 et Automne 2010]

Auxiliaire de recherche

Projet de recherche « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique: étude générique du jeu vidéo d'horreur », Université de Montréal, subventionné par le CRSH, sous la direction de Bernard Perron [2008-2011].

Projet de recherche « Histoire et théorie du cinéma interactif des premiers temps », Université de Montréal, subventionné par le CRSH, sous la direction de Bernard Perron. [2005-2008].

Projet de recherche sur le montage alterné dans le cinéma des premiers temps, Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, pour le GRAFICS (Groupe de Recherche sur l'Avènement et la Formation des Institutions Cinématographique et Scénique). [Temps partiel, étés 2005 et 2006]

Auxiliaire d'enseignement

Correcteur pour le cours CIN2103: *Analyse filmique*, sous la responsabilité de Bernard Perron. [Hiver 2006]

Scénariste de jeux vidéo

Directeur de la scénarisation pour le projet *Eon of Tears: The Bible Code*, studio Evillusion, Montréal, sous la direction de Jonathan Croteau, Président-directeur général. [Février 2002 - Juillet 2004]

Affiliations scientifiques

-Membre et administrateur Web de l'équipe *Ludiciné*, Université de Montréal (<http://www.ludicine.ca>)

-Membre du centre de recherche *Technoculture, Art and Games* (TAG), Concordia University (<http://www.tag.hexagram.ca/>)

-Membre étudiant du *Centre de Recherche sur l'Intermedialité*, Université de Montréal (<http://cri.histart.umontreal.ca/cri/>)

-Membre étudiant de la *Digital Games Research Association* (DiGRA)
(<http://www.digra.org>)

-Membre étudiant de la *Canadian Game Studies Association* (CGSA)
(<http://contagion.yorku.ca/cgsa/index.php>)

-Membre du comité éditorial de la revue en ligne *Kinephanos*
(<http://www.kinephanos.ca>)

-Fondateur du *Réseau d'Études Ludologiques Interdisciplinaire du Québec* (RELIQ)
(<http://grou.ps/relq>)

Publications, communications et conférences

Monographies

Arsenault, Dominic [2008]. *Narration in the Video Game. An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*, VDM Verlag.
ISBN: 978-3-639-09139-7

Direction d'ouvrages

Kinephanos, no. 2 (2010) : *La légitimation culturelle*, sous la direction d'Hélène Laurin et Dominic Arsenault. À paraître en ligne : www.kinephanos.ca.
ISSN : 1916-985X.

Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien [2010]. « Special Issue - Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, no 6. En ligne (*Open Journal Systems*) :
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/TAD/showToc>.
ISSN: 1923-2691

Chapitres de livres et articles publiés avec arbitrage

Arsenault, Dominic. Entrées « Nintendo Entertainment System » et « Super Nintendo Entertainment System », *The Encyclopedia of Video Games*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, Greenwood Press. [À paraître]

Arsenault, Dominic [2010]. « Introduction à la pragmatique des effets génériques : l'horreur dans tous ses états », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 4, no 6. En ligne (*Open Journal Systems*) :
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/TAD/showToc>.
ISSN: 1923-2691

Arsenault, Dominic [2009]. « Video Game Genre, Evolution and Innovation », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, n° 2. En ligne (*Open Journal Systems*) : <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65>.
ISSN: 1866-6124

Arsenault, Dominic et Bernard Perron [2008]. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », *The Video Game Theory Reader 2* (sous la direction de M. Wolf et B. Perron), Routledge, p. 109-131.
ISBN: 978-0-415-96283-4

Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard et Carl Therrien [2008]. « Methodological Questions in *Interactive Film Studies* », *New Review of Film and Television Studies*, sous la direction de Warren Buckland, Vol. 6, No. 3, Routledge, Décembre, p. 233-252.
ISSN: 1740-7923 (électronique); 1740-0309 (papier)

Arsenault, Dominic [2008]. « *Guitar Hero: Not Like Playing Guitar At All?* », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, Simon Fraser University, Vol. 2, No. 2. En ligne (*Open Journal Systems*):
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/32>.
ISSN: 1923-2691

Arsenault, Dominic [2007], in *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond* (sous la direction de Mark J.P. Wolf), Greenwood Press.
ISBN: 978-0-313-33868-7

- 1) « Company Profile: Nintendo », p. 113-114;
- 2) « System Profile: The Nintendo Entertainment System », p. 109-114;
- 3) « System Profile: Sony PlayStation », p.177-182;
- 4) « The Video Game as an Object of Controversy », p. 277-281.

Arsenault, Dominic et Bernard Perron [2006]. « L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de *Star Wars* », *Décadrages 8-9. Dossier : Le monde de Star Wars*, sous la responsabilité éditoriale d'Alain Boillat, Lausanne, automne 2006, p. 98-105.

Arsenault, Dominic [2006]. « En eaux troubles : lumière sur l'immersion », *dire. La recherche à votre portée*, Université de Montréal, Montréal, Vol. 16, No. 1, automne 2006, p. 46-49.

Arsenault, Dominic [2005]. « Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », DIGRA 2005 International Conference, Simon Fraser University, Vancouver. En ligne: <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1557>.

Arsenault, Dominic [2005]. « Dark Waters: Spotlight on Immersion », *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, Eurosis-ETI, Ghent (Belgique), p.50-52.

Arsenault, Dominic [2005]. « Dynamic Range: measuring player freedom and its

narrative possibilities in resource-driven games », *5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)?*, Universidad de Barcelona, Barcelone (Espagne). En ligne:
<http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Arsenault%20-%20Barcelone%20-%202005.pdf>.

Articles sans arbitrage

Arsenault, Dominic [2010]. « De la bande passante à la bande son : le CODE ORGAN », *Magazine électronique du CIAC*, n° 36. En ligne :
http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_36/fr/oeuvre2.htm

Arsenault, Dominic [2008]. « Paysages 8-Bit: musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 », *Inter*, n° 98: *espaces sonores*, Québec, Hiver 2008, p. 9-12.

Arsenault, Dominic et Martin Picard [2007]. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », actes du colloque *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières. En ligne:
http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=77

Colloques ou congrès avec arbitrage

« The Reliquary : Introducing a Ludo-Club Initiative », dans le cadre du colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association* et du *Congress of the Humanities and Social Sciences of Canada*, Concordia University, Montréal [28-29 mai 2010].

« Pour une approche des effets génériques de l'horreur dans le jeu vidéo », communication conjointe avec Bernard Perron, dans le cadre de la *MAGIS VIII Gorizia International Film Studies Spring School*, Gorizia (Italie) [19-24 mars 2010].

« Expressivité et présence : quelques stratégies problématiques d'utilisation de la voix pour l'avatar dans le jeu vidéo », dans le cadre du colloque international *Personnages virtuels et effets de présence*, sous la direction de Louise Poissant et Renée Bourassa, Université du Québec À Montréal [6-7 novembre 2009].

« Chiptune Aesthetics: Places From the Past », dans le cadre du colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association* et du *Congress of the Humanities and Social Sciences of Canada*, Carleton University, Ottawa [23-24 mai 2009].

« L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? », communication conjointe avec Bernard Perron, Martin Picard, Carl Therrien et

Guillaume Roux-Girard, dans le cadre du colloque international *Histoires et archives, arts et littératures hypermédiatiques* organisé par le Laboratoire NT2, Université du Québec À Montréal [30 avril - 2 mai 2009].

« Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états », dans le cadre du colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur* organisé par l'équipe Ludiciné, Montréal [23-25 avril 2009].

« The Magic Circle(s) of Gameplay », communication conjointe avec Bernard Perron dans le cadre du colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Université de Potsdam, Potsdam (Allemagne) [10 mai 2008].

« La caméra virtuelle comme dispositif immersif dans le jeu vidéo: l'exemple de *Gears of War* », dans le cadre du colloque *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76ième congrès de l'ACFAS, Institut National de la Recherche Scientifique (INRS), Québec [7 mai 2008].

« In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », communication conjointe avec Bernard Perron dans le cadre du colloque international *Breaking the Magic Circle* organisé par le Game Research Lab, University of Tampere, Tampere (Finlande) [10 avril 2008].

« Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique », communication conjointe avec Martin Picard présentée dans le cadre du colloque *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières [7-11 mai 2007].

« Simulation et réalisme d'une guitare sans cordes », communication présentée: -dans le cadre du Festival Arcadia, Montréal. [9 novembre 2007]; -dans le cadre de la journée d'étude *Guitar Hero: Playing at Playing Guitar* organisée par les groupes de recherche Ludiciné et GameCODE, Concordia University, Montréal [26 janvier 2007].

« L'étude des jeux vidéo, de la tête aux pouces », communication conjointe avec Martin Picard présentée dans le cadre du Festival Arcadia, Montréal [12 novembre 2006].

« Roleplaying the A.I. », dans le cadre de l'atelier « Cooperating with AI » du colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association*, York University, Toronto [22 septembre 2006].

« L'histoire à tout prix? L'importance du récit en jeu vidéo », communication conjointe avec Carl Therrien présentée: -dans le cadre du Festival Arcadia, Montréal. [4 novembre 2005]; -en tant que conférenciers invités dans le cadre du cours CIN 2113: *Cinéma et technologies numériques*, sous la responsabilité de Martin Picard, chargé de cours, Université de Montréal [15 février 2006].

« Le jeu vidéo, récit interactif ou ping-pong virtuel? », dans le cadre de la neuvième édition du Forum étudiant du Centre de Recherche sur l'Intermédialité, Université de Montréal [12 avril 2006].

« Dark Waters: Spotlight on Immersion », dans le cadre du colloque international *Game On North America 2005*, Eurosis-ETI, McGill University (Montréal) [22-23 août 2005].

« Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite », table ronde de mentorat avec Eric Zimmerman dans le cadre du colloque international *DIGRA 2005*, Simon Fraser University, Vancouver [16-20 juin 2005].

« Dynamic Range: measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », dans le cadre du colloque international *5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)?*, Universidad de Barcelona, Barcelone (Espagne) [28-29 janvier 2005].

Colloques, symposiums ou séminaires spéciaux sur invitation

« Video Game, Genre, Literature », en tant que conférencier invité dans le cadre du cours *ENG-398D : Videogames and/as Literature*, sous la responsabilité de Cynthia Katherine Poremba, chargée de cours, Concordia University [10 mars 2010].

« *Metroid* : La vision *hardcore* de Nintendo », dans le cadre de la saison 1 des rencontres du Reliquaire [25 janvier 2010].

« An Introduction to Video Game Genres and their History », séminaire interne pour le groupe de recherche Technoculture, Art and Games (TAG), Concordia University, Montréal [4 décembre 2009].

« Genre and Game Genre », séminaire interne pour le groupe de recherche Technoculture, Art and Games (TAG), Concordia University, Montréal [12 mai 2009].

« Communiquer avec le joueur par les genres ludiques », conférence présentée à l'interne pour Ubisoft Montréal. [11 novembre 2008]

Participant, table ronde « Doit-on développer une filière francophone des *game studies* ? », dans le cadre du colloque *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76ième congrès de l'ACFAS, Institut National de la Recherche Scientifique (INRS), Québec [7 mai 2008].

« La scénarisation de jeux vidéo », conférence conjointe avec Martin Picard présentée à un groupe d'étudiants de l'Université Internationale du Multimédia au campus de Rouyn-Noranda de l'UQAT, sous la responsabilité d'André Blanchard, président de l'UIM. [21 novembre 2007]

« L'immersion dans le jeu vidéo: des choix du concepteur aux expériences du joueur », conférence conjointe avec Martin Picard présentée à un groupe d'étudiants du

baccalauréat avec majeure en création 3D au campus de Longueuil de l'UQAT, sous la responsabilité de Samuelle Ducrocq-Henry, professeur. [15 novembre 2007]

Participant, panel « Guitar Hero: Transcendental Air Guitar and the Object Lesson of the Gaming Phenomenon », dans le cadre du festival *Pop & Policy: Music Fast Forward 2007*, McGill University, Montréal [4 octobre 2007].

« La scénarisation de jeux vidéo: une introduction », conférence présentée à un groupe d'étudiants du baccalauréat en communication de l'UQAM, sous la responsabilité de Stéphane Fauteux, chargé de cours. [29 mars 2006 et 28 mars 2007]

« Why and How Video Games Tell Stories », séminaire interne pour le groupe de recherche GameCODE, Concordia University [1er mars 2006].

Autres activités scientifiques

Coordonnateur des rencontres du Reliquaire, Hiver 2010. (<http://grou.ps/relq/51694>)

Évaluateur pour un article, revue *Loading...* (à paraître)

Évaluateur pour un article, revue *Refractory*, n° 16 : 'All Your Base Are Belong to Us': *Videogames and Play in the Information Age*, sous la direction de Thomas Apperley et Justin Clemens. En ligne : <http://blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/category/browse-past-volumes/volume-16/>
ISSN : 1447-4905

Membre du comité organisateur pour le colloque international bilingue « Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur », Montréal, 23-25 avril 2009. (<http://conference2009.ludicine.ca>)

Gestion et mise à jour du site web de l'équipe de recherche Ludiciné (www.ludicine.ca).

Traduction en français du site web de la *Canadian Game Studies Association* [en cours].