

## Dominic Arsenault

*Professeur adjoint*

**Adresse professionnelle:** Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Université de Montréal  
C.P. 6128, succ. Centre-ville,  
Montréal (QC), Canada  
H3C 3J7

**Téléphone:** (514)343-7607  
**Télécopieur:** (514)343-2393  
**Courrier électronique:** [dominic.arsenault@umontreal.ca](mailto:dominic.arsenault@umontreal.ca)  
**Site Web:** <http://www.ludicine.ca> / <http://www.le-ludophile.com>

---

### EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

2002-2004 : Directeur de la scénarisation, Evillusion Inc. Projet *Eon of Tears : The Bible Code* (jeu de rôle historique non-linéaire pour Xbox et PC, non-publié).  
2002 : Scénariste de jeux vidéo, Evillusion Inc. Projet *Eon of Tears : The Bible Code* (jeu de rôle historique non-linéaire pour Xbox et PC, non-publié).

### Postes universitaires occupés:

2011- : Professeur adjoint, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal  
2011 : Chargé de cours, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal  
2009-2011 : Chargé de cours, École des arts visuels, Université Laval  
2008-2010 : Chargé de cours, École de design industriel, Université de Montréal  
2008-2010 : Chargé de cours, UER en creation et nouveaux médias, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

### Diplômes

2011 **Doctorat** en études cinématographiques, Université de Montréal  
Thèse : « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo » (B. Perron, dir.).  
2006 **Maîtrise** en études cinématographiques, Université de Montréal  
Mémoire : « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo » (B. Perron, dir.).  
2004 **Baccalauréat** ès arts par cumul de certificats.  
2004 **Certificat** en études anglaises, Université Laval  
2003 **Certificat** en création littéraire, Université du Québec À Montréal  
2002 **Certificat** en scénarisation cinématographique, Université du Québec À Montréal

---

## ENSEIGNEMENT

### Cours dispensés

#### 1er cycle universitaire:

*UQAT	ART1702	Scénarisation et réalisation en jeu vidéo
*U. Laval	ANI2103	Histoire et esthétique du jeu vidéo
	CIN2113	Cinéma et technologies numériques
	CIN3104	Histoire et théorie du scénario
	JEU1006	Scénarisation et nouvelles plateformes

#### 2e et 3e cycles universitaires:

DEJ-6004	Narration et jeux vidéo
----------	-------------------------

#### Conception de cours en ligne:

*U. Laval	ANI2103	Histoire et esthétique du jeu vidéo
*U. Laval	ANI1705	Introduction au design de jeu et à l'ergonomie

### 3.3. Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche

---

## DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

### Prix, mentions et bourses

1. Bourse postdoctorale, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (déclinée par obtention d'un poste menant à la permanence). Montant : 81 000\$, 2011-2013
2. Présélection pour le Prix postdoctoral du CRSH (25 candidatures retenues à l'échelle du CRSH; candidature retirée avant la sélection finale suite au refus de la bourse). Montant potentiel: 10 000\$, 2011.
3. Bourse doctorale du *Programme de bourses d'études supérieures*, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada. Montant : 105 000\$, 2007-2010.
4. Bourse doctorale du Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (déclinée par interdiction de cumul). Montant : 60 000\$, 2007-2010.

### Publications

#### Livres

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

#### Responsabilités éditoriales

1. Laurin, Hélène et Dominic Arsenault (dir.) [2010]. « La légitimation culturelle », *Kinephanos*, no. 2. En ligne : <<http://www.kinephanos.ca/2011/la-legitimation-culturelle-cultural-legitimization/>>.
2. Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard, Guillaume Roux-Girard et Carl Therrien (dir.) [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>>.

#### Chapitres de livres

1. Arsenault, Dominic [à paraître en 2012]. « Qui est-je? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle ». *Performeurs, avatars et personnages virtuels : entre performativité et effets de présence* (R. Bourassa et L. Poissant, dir.).

2. Arsenault, Dominic [à paraître en 2012]. Entrées « Nintendo Entertainment System » et « Super Nintendo Entertainment System ». *The Encyclopedia of Video Games* (M. Wolf, dir.).
3. Arsenault, Dominic et Bernard Perron [2008]. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », *The Video Game Theory Reader 2* (M. Wolf et B. Perron, dir.), Routledge, p. 109-131.
4. Arsenault, Dominic [2007], in *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond* (M. Wolf, dir.), Greenwood Press:
  - 4.1. « Company Profile: Nintendo », p. 113-114;
  - 4.2. « System Profile: The Nintendo Entertainment System », p. 109-114;
  - 4.3. « System Profile: Sony PlayStation », p.177-182;
  - 4.4. « The Video Game as an Object of Controversy », p. 277-281.

#### Articles avec Comité de lecture

1. 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>>.
2. Arsenault, Dominic [2009]. « Video Game Genre, Evolution and Innovation », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, no. 2. En ligne (Open Journal Systems) :  
<<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65>>.
3. Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard et Carl Therrien [2008]. « Methodological Questions in Interactive Film Studies », *New Review of Film and Television Studies*, (W. Buckland, dir.), vol. 6, no. 3, Routledge, Décembre, p. 233-252.
4. Arsenault, Dominic [2008]. « Guitar Hero: Not Like Playing Guitar At All? », *Loading...Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 2, no. 2. En ligne (Open Journal Systems):  
<<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/32>> .
5. 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* (A. Boillat, dir.), Lausanne, automne, p.98-105.

#### Actes de colloques

1. 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](http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=77)>
2. 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>> .
3. Arsenault, Dominic [2005]. « Dark Waters: Spotlight on Immersion », *Game On North America 2005 International Conference Proceedings*, Eurosis-ETI, Ghent (Belgique),p.50-52.

#### Articles sans Comité de lecture, comptes rendus et critiques

1. Arsenault, Dominic [2010]. « De la bande passante à la bande son : le CODE ORGAN », *Magazine électronique du CIAC*, no. 36. En ligne :  
<[http://magazine.ciac.ca/archives/no\\_36/fr/oeuvre2.htm](http://magazine.ciac.ca/archives/no_36/fr/oeuvre2.htm)>.
2. Arsenault, Dominic [2008]. « Paysages 8-Bit: musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 », *Inter, Art Actuel*, no 98: espaces sonores, Québec, Hiver 2008, p. 9-12.

3. 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.
4. Arsenault, Dominic [2005]. « Pont théorique de Belfalas à Zafirbel: L'espace, l'encyclopédie et la narration ». *Artifice - art & orifice*. En ligne : <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/144.htm>.

### **Communications, conférences, colloques Colloques ou congrès avec arbitrage**

1. « *Poiesis and Imagination in the Aesthetic Experience : The Moment of Grace in Computer Game Play* », communication conjointe avec Maude Bonenfant dans le cadre du colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Madrid (Espagne) [31 janvier 2012].
2. « 'Don't Think, but Look!': Game Studies and Genre (Non-)Theory », dans le cadre du colloque national annuel de la *Canadian Game Studies Association* et du *Congress of the Humanities and Social Sciences of Canada*, University of New Brunswick, Fredericton [30-31 mai 2011].
3. « 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].
4. « 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].
5. « 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*, Montréal [23-25 avril 2009].
6. « The Magic Circle(s) of Gameplay », communication conjointe avec Bernard Perron dans le cadre du colloque international *The Philosophy of Computer Games*, Potsdam (Allemagne) [10 mai 2008].
7. « La caméra virtuelle comme dispositif immersif dans le jeu vidéo: l'exemple de *Gears of War* », dans le cadre du colloque international *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76ième congrès de l'ACFAS, Québec [7 mai 2008].
8. « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », communication conjointe avec Bernard Perron dans le cadre du séminaire international *Breaking the Magic Circle*, Tampere (Finlande) [10 avril 2008].
9. « 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 international *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué?*, 75ième congrès de l'ACFAS, Université du Québec À Trois-Rivières [7-11 mai 2007].
10. « Simulation et réalisme d'une guitare sans cordes », communication présentée 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].
11. « Roleplaying the A.I. », participation 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].
12. « 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].
13. « 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].

14. « 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**

1. « L'immersion virtuelle et les conspirations pandiégétiques: la fictionnalisation des frontières ludiques dans *Metroid Prime* », dans le cadre du colloque international *Fictions, immersions et interactions*, Montréal [7 novembre 2011].
2. « Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo », dans le cadre du colloque international *Impact des innovations technologiques sur la théorie et l'historiographie du cinéma*, Montréal [2 novembre 2011].
3. Participant, causerie « Mais qui écrit ces scénarios? Narration et interactivité dans les jeux vidéo et les logiciels ludo-éducatifs », causerie de La Jonction dans le cadre de la Francofête, Université de Montréal [25 mars 2011].
4. « 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].
5. « 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*, Université du Québec À Montréal [6-7 novembre 2009].
6. « 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].
7. « Genre and Game Genre », séminaire interne pour le groupe de recherche *Technoculture, Art and Games* (TAG), Concordia University, Montréal [12 mai 2009].
8. « 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].
9. « La scénarisation de jeux vidéo », communication conjointe avec Martin Picard présentée à un groupe d'étudiants de l'Université Internationale du Multimédia, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. [21 novembre 2007]
10. « Why and How Video Games Tell Stories », séminaire interne pour le groupe de recherche *GameCODE*, Concordia University [1er mars 2006].

### **Conférences et tables rondes scientifiques**

1. Présentation, table ronde « Que nous réserve l'hybridation cinéma-jeu vidéo? », dans le cadre du colloque international *Impact des innovations technologiques sur la théorie et l'historiographie du cinéma*, Montréal [2 novembre 2011].
2. « La scénarisation à l'ère des fictions transmédiatiques : Écritures et cultures 2.0 », conférence publique, Université de Montréal [25 mars 2011].
3. Participant, table ronde « Doit-on développer une filière francophone des game studies ? », dans le cadre du colloque international *Le jeu vidéo: une expérience multidimensionnelle*, 76ième congrès de l'ACFAS, Québec [7 mai 2008].
4. 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].

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

#### **Interventions sur invitation dans des cours ou séminaires réguliers**

1. « *Chiptunes* et narration transmédiatique », dans le cadre du cours ART6002 : Recherche et création : méthodologies (Isabelle Raynauld, professeure), Université de Montréal [21 février 2012].
2. « La scénarisation vidéoludique », dans le cadre du cours CIN3105 : Écriture scénaristique : genre et média (Jean Lepage, chargé de cours), Université de Montréal [17 février 2012]
3. « Apocalypse Now and Then : Violence, désastre et ruines vidéoludiques », dans le cadre du cours CIN6035 : Désastre et culture visuelle : de l'analogique au numérique (Richard Bégin, professeur), Université de Montréal [13 février 2012].
4. « Le phénomène de l'immersion, entre spatialité et *flow* », dans le cadre du cours ART6002 : Recherche et création : méthodologies (Isabelle Raynauld, professeure), Université de Montréal [7 février 2012].
5. « La SF en jeux : portrait d'un imaginaire technoculturel », dans le cadre du cours LIT4265: Roman policier (Samuel Archibald, professeur), Université du Québec À Montréal [7 juin 2011].
6. « Video Game, Genre, Literature », dans le cadre du cours ENG398D : Videogames and/as Literature (Cynthia Katherine Poremba, chargée de cours), Concordia University [10 mars 2010].
7. « L'immersion dans le jeu vidéo: des choix du concepteur aux expériences du joueur », conjointement avec Martin Picard dans le cadre du cours ART1702 : Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (Samuelle Ducrocq-Henry, professeure), Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue [15 novembre 2007].
8. « La scénarisation de jeux vidéo: une introduction », dans le cadre d'un cours de scénarisation (Stéphane Fauteux, chargé de cours) [29 mars 2006 et 28 mars 2007].
9. « L'histoire à tout prix? L'importance du récit en jeu vidéo », conjointement avec Carl Therrien, dans le cadre du cours CIN2113: Cinéma et technologies numériques (Martin Picard, chargé de cours), Université de Montréal [15 février 2006].

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

1. « *Thumb bangers*: une exploration du lien naturel entre le jeu vidéo et la musique métal », communication conjointe avec Louis-Martin Guay, dans le cadre de la saison 4 des rencontres du Reliquaire [14 mars 2012].
2. « La recherche en jeu vidéo : mode d'emploi », dans le cadre de la saison 4 des rencontres du Reliquaire [15 février 2012].
3. « *Lord of the Rings : The Third Age*: Comment briser un univers de 50 ans en 5 moments / 5 minutes », dans le cadre de la saison 3 des rencontres du Reliquaire [31 août 2011].
4. « Nintendo : quelque part entre NESTalgie et reNESSance », dans le cadre de la saison 2 des rencontres du Reliquaire [21 juin 2011].
5. « Le faux rapport narratif entre jeux vidéo et cinéma », dans le cadre de la saison 2 des rencontres du Reliquaire [1<sup>er</sup> février 2011].
6. « *Metroid* : La vision *hardcore* de Nintendo », dans le cadre de la saison 1 des rencontres du Reliquaire [25 janvier 2010].
7. Communiquer avec le joueur par les genres ludiques », conférence présentée à l'interne pour Ubisoft Montréal. [11 novembre 2008]

8. « Simulation et réalisme d'une guitare sans cordes », communication présentée: dans le cadre du Festival Arcadia, Montréal. [9 novembre 2007];
9. « 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].
10. « 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];

### **Organisation de colloques et autres manifestations**

1. Membre du comité organisateur du colloque international « Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games » (Montréal, 23-25 avril 2009).
2. Membre du comité organisateur des rencontres du ludo-club Le Reliquaire, depuis l'Automne 2010.
3. Coordonnateur des rencontres du ludo-club Le Reliquaire, Hiver 2010.

## **7. ACTIVITÉS DE PARTICIPATION EXTERNE**

### **Centres de recherche, associations professionnelles, etc.**

1. Membre du centre de recherche *Technoculture, Art and Games* (TAG), Concordia University
2. Membre du *Centre de Recherche sur l'Intermédialité* (CRI), Université de Montréal
3. Membre de la *Digital Games Research Association* (DiGRA)
4. Membre de la *Canadian Game Studies Association* (CGSA)
5. Membre du comité éditorial, revue *Kinephanos*
6. Membre et administrateur Web de l'équipe Ludiciné, Université de Montréal
7. Fondateur du Réseau d'Études Ludologiques Interdisciplinaire du Québec (RELIQ)
8. Membre du jury pour le *Research and Experimental Game Festival*, intégré au colloque international *Foundations of Digital Games 2012*.
9. Membre du comité scientifique pour le colloque international *Game and Entertainment Technologies 2012*.
10. Évaluateur pour un article, revue *Loading...* [vol. 5, no. 8, 2011]
11. Évaluateur pour un article, revue *Loading...* [article non-publié]
12. Évaluateur pour un article, revue *Refractory* [no. 16, 2009]