

Simon Dor

Étudiant au doctorat en études cinématographiques (depuis 2010)

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

Faculté des arts et des sciences

Université de Montréal

Directeur de recherche : Bernard Perron

<http://www.simondor.com/>

simon.dor@umontreal.ca

FORMATION

1) Diplômes universitaires

Maîtrise en études cinématographiques, Université de Montréal (2008-2010)

Titre du mémoire : « La stratégie comme processus cognitif dans le jeu vidéo *StarCraft* »

Directeur : Bernard Perron.

Mention : Exceptionnel.

Baccalauréat spécialisé en études cinématographiques, Université de Montréal (2005-2008)

Palmarès du doyen.

Certificat en scénarisation cinématographique, UQÀM (2004-2005)

2) Enrichissement

« Dynamiques de l'enseignement universitaire : formation des auxiliaires d'enseignement », formation préparée par le Centre d'études et de formation en enseignement supérieur [CÉFES] de l'Université de Montréal (hiver 2009).

BOURSES ET FINANCEMENT

Bourse de doctorat en recherche du FQRSC (Cinéma, vidéo) : 60 000\$ (2010-2013).

Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (2^{ème} année de doctorat) : 500\$ (2011).

Bourse de mérite de la liste d'honneur du Doyen de la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université de Montréal : 400\$ (2011).

Bourse d'admission du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques (doctorat) : 5000\$ (2010-2011).

Bourse d'études supérieures du Canada Joseph-Armand-Bombardier (maîtrise, CRSH) : 17 500\$ (2009-2010).

RECHERCHE

1) Publications

1.1) Responsabilités éditoriales – revues académiques

« Plurilinguisme dans les arts populaires / Multilingualism in Popular Arts », co-direction avec Guillaume Roux-Girard, *Kinephanos*, vol. 3, n° 1, juillet 2012. ISSN 1916-985X.

1.2) Chapitres d'ouvrages collectifs

Dor, Simon. 2013 (à paraître). « Emulation ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York : Routledge. ISBN 978-0415533324.

Dor, Simon. 2013 (à paraître). « Strategy ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York : Routledge. ISBN 978-0415533324.

Dor, Simon. 2012. « Cartridges », « Emulators », « MAME », « *StarCraft* ». Dans Mark J.P. Wolf (dir.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 2 volumes, p. 92-93; 192-194; 423-425; 624-626. Westport : ABC-CLIO/Greenwood. ISBN 978-0-313-37936-9.

Dor, Simon. 2011. « De la stratégie et de la tactique. La ruse dans les jeux de stratégie en temps réel », dans Charles Perraton et Maude Bonenfant (dir.), *La ruse. Entre la règle et la triche*, p. 113-130. Montréal : Presses de l'Université du Québec. ISBN 978-2-7605-3200-7.

1.3) Présentations de numéros de revue

Dor, Simon et Guillaume Roux-Girard. 2012. « Le plurilinguisme : authenticité, affirmation, compréhension et esthétique dans le cinéma, les jeux vidéo et le hip-hop », *Kinephanos*, vol. 3, n° 1, p. 1-5. ISSN 1916-985X.

2) Communications

2.1) Colloques/congrès avec arbitrage

« The Heuristic Circle of Real-Time Strategy », *Canadian Game Studies Association 2011 Conference*, dans le cadre du Congrès 2011 des sciences humaines/Congress 2011 of the Humanities and Social Sciences, Fredericton, University of New Brunswick/St. Thomas University, 31 mai 2011.

« Archiving Execution, Resolution and Strategy: Addressing the History of Video Games », atelier conjoint avec Bernard Perron, *9th MAGIS-Gorizia International Film Studies Spring School*, Gorizia (Italie), Università degli Studi di Udine, 9 avril 2011.

« La tromperie dans les jeux de stratégie en temps réel : le rapport entre la ruse et les stratégies », dans le cadre du colloque *La ruse, entre la règle et la triche*, 78^{ème} congrès de l'ACFAS, Montréal, Université de Montréal, 13 mai 2010.

« La stratégie comme production de sujets au sein d'un "Jeu Modèle" de *StarCraft* », dans le cadre du colloque *Les techniques de soi à l'ère des technologies de l'information et de la communication*, 77^{ème} congrès de l'ACFAS, Ottawa, Université d'Ottawa, 12 mai 2009.

2.2) Journées d'étude et ateliers scientifiques

« Le sport électronique. Dispositif technique et dispositif culturel », *Le dispositif. Atelier scientifique Montréal-Lausanne*, Montréal, Université de Montréal (organisé conjointement avec l'Université de Lausanne), 13 mars 2012.

« "Seeing" Strategy in Real-Time... Quite Literally », *Récit(s) et jeux numériques/Experiencing Stories with/in Digital Games*, 24^e édition des Entretiens Jacques Cartier, section « Mentoring Round-Tables », Montréal, Concordia University, 2 octobre 2011.

2.3) Présentations spéciales et/ou sur invitation

« *Crusader Kings II* : "Le roi est mort, vive le roi!" », communication conjointe avec Jonathan Lessard, dans le cadre du *Reliquaire*, Montréal, 14 novembre 2012.

« Circuit expérientiel ». Présentation d'une séance dans le cadre du cours *Histoire du jeu vidéo* (JEU1001) de Carl Therrien, Université de Montréal, 5 novembre 2012.

« Ludologie III : Jouabilité, perception et cognition ». Conférencier invité dans le cadre du cours *Esthétique et design vidéoludique* (JEU1002) de Guillaume Roux-Girard, Université de Montréal, 23 octobre 2012.

« La mort de personnages-joueurs. Attachement ludique et narratif à partir de quelques *Final Fantasy* », dans le cadre du *Reliquaire*, Montréal, 28 septembre 2011.

« Remarques sur deux échelles de la stratégie vidéoludique », séminaire interne pour le groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQÀM, 7 mai 2010.

« À propos du commentaire d'Anne Auchatraire sur "De la liberté et de la nécessité" de David Hume », séminaire interne pour le groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQÀM, 9 avril 2010.

« *StarCraft* : un classique dans le temps (réel) », dans le cadre du *Reliquaire*, Montréal, 11 janvier 2010.

« Penser le(s) jeu(x) au-delà des règles », séminaire interne pour le groupe de recherche *HomoLudens*, Montréal, UQÀM, 13 février 2009.

3) Diffusion

3.2) Entrevues données

Jones, Christopher M. 2011. « Hip-Hop Quebec: Self and Synthesis », *Popular Music and Society*, vol. 34, no. 2, p. 177-202. ISSN 0300-7766.

Sauvé, Mathieu-Robert. 2010. « Les jeux vidéos seront-ils un jour éducatifs? », *Journal Forum*, 26 avril. En ligne. < <http://www.nouvelles.umontreal.ca/recherche/capsule-science/20100426-les-jeux-vidéos-seront-ils-un-jour-éducatifs.html> >.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

1) Auxiliaire de recherche

Projet de recherche « Au-delà des considérations technologiques et économiques : prolégomènes pour une histoire du jeu vidéo en fonction de l'expérience », Université de Montréal, sous la direction de Carl Therrien (2012-2013).

Projet de recherche « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur » (CRSH, 2008-2011), Université de Montréal, sous la direction de Bernard Perron, pour Ludiciné (2009-2011).

Projet de recherche « Le cinéma au Québec, entre l'arrivée du parlant et l'avènement de la télévision, 1930-1952 », Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, pour le Grafics (été 2009).

Projet de recherche « Filmographie des "vues" tournées au Québec au temps du muet », Université de Montréal, sous la direction d'André Gaudreault, pour le Grafics (été 2009).

2) Auxiliaire d'enseignement

« Histoire du jeu vidéo » (JEU1001), Université de Montréal, sous la responsabilité du professeur invité Carl Therrien (automne 2011).

« Jeu vidéo et cinéma » (JEU1003), Université de Montréal, sous la responsabilité du professeur invité Carl Therrien (automne 2011).

« Culture et documentation du cinéma » (CIN1104 B), Université de Montréal, sous la responsabilité du chargé de cours Quentin Gille (automne 2010).

« Culture et documentation du cinéma » (CIN1104 C), Université de Montréal, sous la responsabilité du chargé de cours Yohann Pokorski (automne 2010).

« Langage et matières de l'expression » (CIN1102), Université de Montréal, sous la responsabilité du chargé de cours Guillaume Campeau-Dupras (hiver 2009).

3) Autres fonctions en milieu universitaire

Conception et mise à jour du site web de la revue en ligne *Kinephanos* (depuis 2010), <http://www.kinephanos.ca>.

Élaboration, rédaction et application du protocole de rédaction de la revue d'études cinématographiques *Cinemas* et responsable de sa section « Parutions récentes », sous la responsabilité d'André Gaudreault (vol. 19, n° 1, 2008 à vol. 22, n° 2-3, 2012).

AFFILIATIONS SCIENTIFIQUES

1) Groupes de recherche et revues

Membre de l'équipe de recherche Ludiciné, Université de Montréal;

Membre associé du groupe de recherche Homo Ludens, Université du Québec à Montréal (UQÀM);

Membre du comité éditorial de la revue en ligne *Kinephanos*;

Membre étudiant du groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS), Université de Montréal.

2) Associations de chercheurs

Membre de la Canadian Game Studies Association (CGSA);

Membre de l'Association canadienne d'études cinématographiques / Film Studies Association of Canada (ACÉC / FSAC);

Membre de la Society for Cognitive Studies of the Moving Image (SCSMI);

Membre de la Society for Cinema and Media Studies (SCMS);

Membre du Réseau d'études ludologiques interdisciplinaire du Québec (RELIQ).