

Hugo Montembeault

Adresse personnelle : 1039, rue de Salaberry
Montréal (QC), Canada
H3L 1L4

Téléphone (cellulaire) : 514-969-6964

Courrier électronique : montembeault.hugo@gmail.com

Fonction : Docteur en études cinématographiques et vidéoludiques

Chargé de cours à l'Université de Montréal au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Chercheur-créateur postdoctoral au laboratoire *Technoculture, Art and Games* (TAG) de l'Université de Concordia.

Affiliation de recherche : tag.hexagram.ca ; www.ludov.ca

Projet de baladodiffusion : [Profil Ludique](#)

1. EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

1.1 Emplois en milieu universitaire :

2016-2020	Chargé de cours en études du jeu vidéo au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal.
2013-2019	Auxiliaire de recherche pour le <i>Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques</i> (LUDOV). Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Rôle : participation à l'élaboration d'une base de données ; recherche et dépouillement de textes ; entrée de données ; gestion d'une équipe de 5 collaborateurs ; diffusion des résultats ; participation à des ateliers de travail.
2014-2018	Auxiliaire de recherche pour le <i>Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographiques et scéniques</i> (GRAFICS). Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Rôle : recherche et dépouillement d'articles journalistiques sur le jeu vidéo ; entrée de données ; diffusion des résultats).
2018 (été)	Auxiliaire de recherche pour le projet « L'analyse du jeu vidéo » co-dirigé par Bernard Perron, Dominic Arseneault et Carl Therrien. Département

	d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Rôle : constitution d'une bibliographie de textes scientifiques portant sur l'analyse du jeu vidéo ; indexation des références complètes.
2013 (été)	Auxiliaire de recherche pour le chercheur Carl Therrien. Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Rôle : développement de descripteurs d'expérience ; création d'un dictionnaire de concepts ; réalisation d'études de cas spécifiques.
2012-2013	Auxiliaire technique à la production et post-production sonore dans le département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Rôle : formation technique donnée aux étudiants.es de premier cycle pour la prise de son et le mixage sonore.

1.2. Diplômes

Doctorat en études cinématographiques et vidéoludique, Université de Montréal, 2019. Titre de la thèse : « Anarchéologie du glitche : De l'erreur ludique aux possibles ludo-politiques ». Avec mention « Exceptionnelle ». <http://hdl.handle.net/1866/24797> .

Maîtrise en études cinématographiques, option en études du jeu vidéo. Université de Montréal, 2014. Titre du mémoire : « De la réception filmique à la participation ludique : prolégomènes d'une étude sur l'énonciation vidéoludique ». Avec mention « Exceptionnelle ». <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/11611>.

Baccalauréat en études cinématographiques avec volet production, Université de Montréal, 2012. Avec « mention d'excellence ».

1.3. Enseignement et auxiliariat

1.3.1. Cours enseigné(s) :

1^{er} cycle universitaire (Mineure en études du jeu vidéo de l'Université de Montréal) :

2020-2021 (Hiver)	JEU-1004 « Immersion et expériences médiatisées »
2020 (Automne)	JEU-1008 « Culture et documentation vidéoludiques »
2016-2019 (Automne)	JEU-1002 « Esthétique et design vidéoludique »

1.3.2. Cours corrigé(s) :

1^{er} cycle universitaire (Mineure en études du jeu vidéo de l'Université de Montréal) :

2015 ; 2018 (Hiver)	JEU-1005 « Les genres et le jeu vidéo »
2012-2015 (Automne)	JEU-1003 « Jeu vidéo et cinéma »
2013 (Hiver)	JEU-1004 « Immersion et expérience médiatisée »

2. RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT DES CONNAISSANCES

2.1 Participation à des projets de recherche subventionnés

1. Projet de recherche: « From Technofetishists to Art Lovers: The Evolution of Video Game Criticism in Canada, France, U.K. and U.S.A.» (Subvention CRSH 2018-2023). Chercheurs principaux : Bernard Perron, Carl Therrien et Dominic Arsenault. Université de Montréal. Groupe de recherche LUDOV.
2. Projet de recherche: « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres » (Subvention CRSH 2013-2017). Chercheurs principaux : Bernard Perron, Carl Therrien et Dominic Arsenault. Université de Montréal. Groupe de recherche LUDOV.
3. Projet de recherche : « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours » (Subvention CRSH 2013-2017). Chercheur principal : André Gaudreault. Université de Montréal. Groupe de recherche GRAFICS.
4. Projet de recherche : « Beyond the technological and industrial considerations: for a cultural history of the video game experience » (Petite subvention CRSH 2013 ; Subvention FRQSC 2013-2017). Chercheur principal : Carl Therrien. Université de Montréal.

2.2 Distinctions, bourses et subventions obtenues pour fins de recherche

2.2.1 Prix, mentions et bourses

1. Prix des professeurs du département d'Histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. 2020. Montant : 1000\$.
2. Bourse postdoctorale en recherche-crédation du Fonds de Recherche du Québec – Société et Culture (FRQSC), 2020-2022. Montant : 90 000\$.
3. Bourse de doctorat du Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH) du Canada, 2018-2019. Montant : 20 000\$.
4. Bourse de fin d'études doctorales de la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université de Montréal, 2018-2019. Montant : 12 000\$.
5. Bourse d'excellence « Arsène David » destinée aux étudiants méritants dans le domaine des Sciences humaines et des Arts et lettres. Bourse décernée par la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université de Montréal, 2018-2019. Montant : 3500\$.
6. Bourse de rédaction du programme de Doctorat en études cinématographiques du département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, 2017. Montant : 3900\$.
7. Bourse de doctorat en recherche du Fonds de Recherche du Québec – Société et Culture (FRQSC), 2015-2018. Montant : 60 000\$.
8. Prix des professeurs du département d'Histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. 2015. Montant : 1000\$.
9. Programme d'aide au rayonnement du savoir étudiant des cycles supérieurs de la Fédération des Associations Étudiantes de l'Université de Montréal (FAÉCUM), 2015-2016. Montant : 500\$.

10. Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université de Montréal, 2014. Montant : 4500\$.
11. Bourse de fin d'études de maîtrise de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP) de l'Université de Montréal, 2013-2014. Montant : 4800\$.

2.3 Publications

2.3.1 Chapitres de livre

1. « Saboter la finitude ». Dans Karim CHARREDIB et Yannick KERNEC'H (dir.), *La Fin dans les jeux vidéo : Aspects des spatio-temporalités vidéoludiques*. [Accepté et à paraître en 2021].
2. « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage ». 2019. Dans Thoss, Jeff et Michael Fuchs (dir.), *Intermedia Games – Games Inter Media*, p. 37-68. En co-auteur avec Bernard Perron, Andréane Morin-Simard et Carl Therrien.

2.3.2 Articles avec Comité de lecture

1. « The Walking Simulator's Generic Experiences ». 2019. Dans *Press Start*, vol. 5, no. 2 : « Special Issue : Walking Simulators ». En co-auteur avec Maxime Deslongchamps-Gagnon. <<https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/134>>.
2. « Introduction: Splendeur(s) et misère(s) des genres vidéoludiques ». 2019. Dans *Kinephanos* (mai 2019), p.1-8. En co-auteur avec Andréane Morin-Simard, Jean-Charles Ray, Pascale Thériault & Bernard Perron. <<https://www.kinephanos.ca/2019/introduction-splendeurs-et-miseres-des-genres-vidéoludiques/>>.
3. « Le jeu vidéo et la notion de montage: se "couper" du cinémato-centrisme ». Dans *CINÉMAS*, vol. 28, no. 2-3, p. 133-154 (printemps 2019). En co-auteur avec Maxime Deslongchamps-Gagnon et Bernard Perron.
4. « À quoi pensent les archives de la jouabilité? Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique ». En ligne. Dans *Conserverie Mémoirelle* : « Que pense le jeu vidéo? », no. 23 (10 octobre 2018). En co-auteur avec Simon Dor (UQAT). <<https://journals.openedition.org/cm/3171>>.
5. « La Focalis-action: Des savoirs narratifs aux faïres vidéoludiques ». En ligne. Dans *Science du Jeu* : « Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo », no. 9 (21 juin 2018). En co-auteur avec Bernard Perron (UdeM). <<https://journals.openedition.org/sdj/897>>.

3. CONTRIBUTION AU RAYONNEMENT UNIVERSITAIRE

3.1 Colloques, congrès, événements scientifiques, conférences

3.1.1 Communication dans des colloques ou congrès avec arbitrage

1. « Bricoler le bruit vidéoludique: Détournement du glitche comme moteur d'une économie d'amélioration perpétuelle ». Symposium Annuel Histoire du Jeu (SAHJ) et *Montreal International Game Summit* (MIGS) (Montréal, 16-19 novembre 2019).
2. « Focaliz-action: From narrative filtering to actional regulation ». *GamesLit. International conference series in games and literary theory* : « Game Studies Triple Conference » (Copenhague, Danemark, IT University of Copenhagen, 13-17 août 2018). En co-auteur avec Bernard Perron.
3. « Séries de jouabilité et design de jeu : Répercussions, recyclage et remodelage de la pratique du "Rocket Jumping" dans l'histoire du FPS... et plus loin encore ». Colloque international Pop-en-stock

- 2018 : « Rêves en boucle, recyclages en série : réflexivité, répétition et reprise dans la fiction populaire contemporaine. Genres, recyclage, franchises, fans ». Université du Québec à Montréal et Théâtre Sainte-Catherine (Montréal, Canada), 6-8 juin 2018.
4. « Entre artéfact et marchandise : L'exploitation des glitches comme phénomène co-créatif ». Journée d'étude des étudiant-es de la maîtrise en jeux vidéo et ludification de l'UQAM : « Appropriation, pratiques et usages : En/jeux ». Université du Québec à Montréal (Montréal, Canada), 18 mai 2018.
 5. « Framing videogame metareferentiality in the lens of the cinematographic theory of enunciation ». *GamesLit. International conference series in games and literary theory*. Conférence : « Lost in a Game, Lost in a Book ». Université de Montréal (Montréal, Canada), 20-22 octobre 2017.
 6. « Immersion et Métaréférentialité Vidéoludique : Perspective énonciative sur les conditions d'incorporation dans *The Magic Circle* (Question, 2015) ». Journée d'étude: *Immersion En/Jeux*. Université du Québec à Montréal (Montréal, Canada), 19 mai 2017.
 7. « The Historiographical Agency of the Hunter. An Archaeology of FPS Gameplay ». Symposium Annuel Histoire du Jeu / Game History Annual Symposium (SAHJ 2016) : *Préserver / Prolonger / Remixer le jeu*. Université du Québec à Montréal (Montréal, Canada), 28-30 juin 2016.
 8. « Speaking of Glitches. The Prefigurative Potentials of the Hunters ». Association Canadienne des études vidéoludiques / Canadien Game Studies Association (CGSA 2016) – Congress of the Humanities and Social Sciences. Conférence: *Energizing Communities / L'énergie des communautés*. Université de Calgary (Calgary, Canada), 1-3 juin 2016.
 9. « The Discourse Community's Cut: Video Games and the Notion of Montage ». Association Canadienne d'études cinématographiques / Film Studies Association of Canada (FSAC 2016) – Congress of the Humanities and Social Sciences. Conférence : *Energizing Communities / L'énergie des communautés*. Université de Calgary (Calgary, Canada), 31 Mai - 2 juin 2016. En co-auteur avec Andréane Morin-Simard.
 10. « (Re)playing with Glitches. Meta-gameplay as a prefigurative design potential in the FPS gaming culture ». Central and Eastern European Game Studies Conference (CEEGS 2015). Conférence : *Distributed Game Studies*. Jagiellonian University (Cracovie, Pologne), 22-24 Octobre 2015.
 11. « Between System, Diegesis, and Discourse. A Player-Centric Approach to Videogame's self-referentiality ». Central and Eastern European Game Studies Conference (CEEGS 2015). Conférence : *Workshop on Meta-Games and Meta-Gaming*. Jagiellonian University (Cracovie, Pologne), 21 Octobre 2015.
 12. « Framing the Metagaming Agency : Performative Exhibition as Gaming Capital in FPS Paratextual Environment ». Association Canadienne des études vidéoludiques / Canadien Game Studies Association (CGSA 2015) – Congress of the Humanities and Social Sciences. Conférence : *Capital Ideas*. University of Ottawa (Ottawa, Canada), 3-5 Juin 2015.
 13. « The Authority of Discourse Communities. Disseminating Techno-Industrial Glorification from Marketers to Academics ». Digital Games Research Association (DIGRA 2015). Conférence : *Diversity of Play : Games – Cultures - Identities*. Leuphana University (Lüneburg, Allemagne), 14-17 Mai 2015. En co-auteur avec Carl Therrien.
 14. « Les genres vidéoludiques au cœur de l'imaginaire des communautés discursives ». Colloque international FIGURA RADICAL. Conférence : *Les Imaginaires de la Communauté*, Université du Québec à Montréal (Montréal, Canada), 5 mars 2015. En co-auteur avec Andréane Morin-Simard, Bernard Perron et Guillaume Roux-Girard.
 15. « Video Game History as a Challenge to Video Game Theory: A Study of the Formal Aspects and Reception of Video Game Genres ». Association Canadienne des études vidéoludiques / Canadien Game Studies Association (CGSA 2014) – Congress of the Humanities and Social Sciences.

- Conférence : *Borders without Boundaries*. Brock University (St. Catharines, Canada), 29 Mai 2014. En co-auteur avec Dominic Arsenault, Andréane Morin-Simard, Bernard Perron et Guillaume Roux-Girard.
16. « Négocier le First-Person Shooter : Exemplification méthodologique ». Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes de l'Université de Montréal (CITÉ 2014). Conférence : *Atelier sur les Jeux Vidéo*. Université de Montréal (Montréal, Canada), 21 mars 2014. En co-auteur avec Carl Therrien.
 17. « Remédiation d'une architecture générique: Le paradigme des jeux vidéo d'horreur à la première personne importé dans "l'horreur documentarisée" du cinéma contemporain ». Conférence : *Espace de l'archimage, De l'optique au numérique*. Université de Montréal (Montréal, Canada), 19 Juin 2013.
 18. « La dynamique de l'énonciation vidéoludique : Les dispositifs de médiation de la vision dans les "first-person horror games" ». Conférence : *[In]dépendances de l'image philosophie, devenirs et intoxications*. Université de Montréal (Montréal, Canada), 16 mai 2013.

3.1.2 Colloques, symposiums, séminaires ou ateliers spéciaux sur invitation

1. « Archéologie du glitche vidéoludique. Étude du potentiel poétique et politique des imperfections de design dans la culture du FPS ». *5 à 8 autour du jeu (vidéo) à l'UdeM* dans le cadre du projet « Jeu et l'expression numérique » (19 septembre 2019).
2. « Sur l'importance d'archiver le jeu comme processus ». Vidéoconférence pré-enregistrée présentée dans le cadre du colloque « Jeu vidéo : sauvegarder la mémoire, et après ? » lors d'une table ronde intitulée « Valorisation du patrimoine vidéoludique à travers la recherche et l'enseignement ». Bibliothèque nationale de France, (11 décembre 2018). En co-auteur avec Simon Dor (date de mise en ligne à venir). <https://www.afjv.com/news/9430_preservation-des-jeux-video-recherche-et-enseignement.htm>.
3. Participation sur invitation à l'atelier de recherche « Workshop on Video Game Criticism » organisé par le *Laboratoire d'Observation et de Documentation Vidéoludiques* de l'Université de Montréal dans le cadre de son projet de recherche sur l'histoire de la critique vidéoludique. Université de Montréal, 15-16 août 2018.
4. « Cartographier les effets génériques du *walking simulator* au-delà du genre: Les cas de *The Long Dark* et de *Kona* ». Journée d'études LUDOV 2.0. Université de Montréal, 13 juin 2018. En co-auteur avec Maxime Deslongchamps-Gagnon en tant que *Profil Ludique*.
5. « Profil Ludique et LUDOV : Portrait d'une synergie ». Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification. Université du Québec à Montréal; Université de Montréal; École des arts numériques, de l'animation et du design; Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue; (Montréal, Canada), 14-16 mai 2018. En co-auteur avec Maxime Deslongchamps-Gagnon.
6. « Sur la trace des glitches : jeu transformateur de la chasse aux glitches dans l'histoire formelle de *Team Fortress 2* (Valve, 2007) ». Conférence : *Mise en jeu : Speed colloque étudiant*, Université de Montréal (Montréal, Canada), 22 septembre 2017.
7. « Repenser l'histoire "condamnée" du FPS ». Conférence : Symposium Annuel Histoire du Jeu 2017. Conférence : *Splendeur(s) et Misère(s) des Genres (vidéo)ludiques*, Bibliothèque et Archives nationales du Québec (Montréal, Canada), 28-30 juin 2017.
8. « Fichage et Visualisation de Données : Discordances, Standardisation et Nettoyage ». Communication interne pour le groupe de recherche LUDOV, Université de Montréal (Montréal, Canada), 29 Avril 2016.
9. « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours. Le jeu vidéo 2 ». Communication interne pour le groupe de recherche GRAFICS, Université

de Montréal (Montréal, Canada), 30-31 janvier 2016. En co-auteur avec Andréane Morin-Simard et Bernard Perron.

10. « "First-Person Shooter": Émergence d'une étiquette générique dans le discours journalistique produit par la revue *Computer Gaming World* ». Communication Interne pour le groupe de recherche LUDOV, Université de Montréal (Montréal, Canada) 13 novembre 2015.
11. « Négocier le First-Person Shooter: Entre consensus, conventions et expérience vidéoludique ». Communication interne pour le groupe de recherche LUDOV, Université de Montréal (Montréal, Canada), 10 mars 2014.
12. « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours. Le jeu vidéo 1 ». Communication interne pour le groupe de recherche GRAFICS, Université de Montréal (Montréal, Canada) 6-7 décembre 2014. En co-auteur avec Andréane Morin-Simard et Bernard Perron.

3.1.3 Interventions sur invitation dans des cours ou séminaires réguliers

1. « Dans l'Arène Discursive des Négociations Génériques: Le cas du First-Person Shooter ». Dans le cadre du cours *Introduction aux études vidéoludiques* (DJV-1120) du baccalauréat en création de jeux vidéo offert par l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal, Canada), 15 et 17 mars 2016; 20 mars 2018; 12 mars 2019.
2. « Jeu vidéo et Cinéma. Jeux de devenirs : Reprise, Influences et Glissements ». Dans le cadre du cours *Le cinéma et les autres arts* (CIN-2110) du baccalauréat en études cinématographiques à l'Université de Montréal (Montréal, Canada), 3 Octobre 2016 et 5 octobre 2017.

3.1.4 Conférences de vulgarisation et transfert de connaissances

1. « Pour l'amour du non-jeu ». Édition 2018 du *Montréal Expo Gaming Arcade* (MEGA). Marché Bonsecours, Montréal (9-11 novembre 2018). Panel organisé avec Maxime Deslongchamps-Gagnon en tant que *Profil Ludique*. Intervenantes invitées : Pascale Thériault et Raphaëlle Marcotte-Poulin.
2. « Découvrir, participer et partager: Penser l'enrichissement social des jeux vidéo ». Festival Montréal Joue, 6^e édition : *Tout le monde joue!*. Journée « Jeux vidéo de Montréal » (enregistrement de baladodiffusion en direct sur scène). Cœur des sciences de l'UQAM (Montréal), 24 février 2018. En collaboration avec Maxime Deslongchamps-Gagnon en tant que *Profil Ludique*.
3. « Univers social des jeux vidéo ». Rendez-vous des sciences humaines 2017, 11^{ième} édition : Vérités et conséquences. Table ronde : *Pixels et pros : les jeux vidéo au regard des sciences humaines*. Collège Lionel-Groulx (Sainte-Thérèse, Canada), 13 octobre 2017.
4. « L'art de l'infusion: Le potentiel préfiguratif du tea-bagging dans la culture du FPS ». Conférence : *Off-Ciel 8: Forever* (événement en parallèle du Colloque Interuniversitaire des Étudiants en Littérature de l'UQAM). Coop De Travail Katacombes. 27 avril 2017.
5. « La figure du cyborg : Entre aliénation et libération ». Conférence : Warzone 2013 : Impacte des jeux vidéo sur la culture et la société. Musée de la Civilisation de Québec (Québec, Canada), 16 septembre 2013.

3.1.5 Organisation d'événements

1. Membre de l'équipe de conception et co-animateur de l'événement « Le Forum : Le jeu vidéo et l'expression numérique à l'UdeM » dans le cadre du projet fédérateur « Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir » (Université de Montréal, 21 septembre 2018).

2. Co-organisateur et membre du comité scientifique de l'Édition 2017 du Symposium Annuel Histoire du Jeu : « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », Bibliothèque et Archives nationales du Québec (Montréal, Canada), 28-30 juin 2017.

3.1.6. Animation, présidence de séance et tables rondes

1. Président de séance, Symposium Annuel Histoire du Jeu 2017 : « Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques », Bibliothèque et Archives nationales du Québec (Montréal, Canada), panel « Les formes d'un genre », 28 juin 2017.
2. « Table ronde pop ludique » dans le cadre du colloque international Pop-en-stock 2018 : « Rêves en boucle, recyclages en série : réflexivité, réitération et reprise dans la fiction populaire contemporaine. Genres, recyclage, franchises, fans ». Université du Québec à Montréal et Théâtre Sainte-Catherine (Montréal, Canada), 6-8 juin 2018.

3.1.7 Entrevues et apparitions dans les médias

1. Manilève, Vincent. 2020. « Jeu vidéo: pourquoi courir ? ». Dans *Stories d'Ubisoft* (11 juin). <<https://stories.ubisoft.com/article/jeu-video-pourquoi-courir/>>.
2. Dor, Simon. 2018. « Les glitches, les FPS et Bedlam (avec Hugo Montembeault) ». Vidéoconférence dans le cadre du projet « Let's play ta recherche » développé par Simon Dor (professeur en *Création et nouveaux médias* de l'UQAT). Hébergé sur *YouTube* (21 décembre 2018). <https://www.youtube.com/watch?v=teesS_jPvbg&t>.
3. Berthiaume, Jean-Michel et Christopher Chancey. 2017. « Podcast Pop-en-Stock #136 : Resident Evil ». Podcast *Pop-en-stock* (1 septembre 2017). Enregistré à la station de radio CHOQ de l'UQAM et hébergé par *popenstock.ca*. <<http://popenstock.ca/podcast/pop-136-resident-evil>>.
4. Lindbergh, Ben et Jason Concepcion. 2017. « 'Ghost Recon Wildlands' and E-sports Analytics » Podcast *Achievement Oriented* (16 mars 2017). Hébergé par le magazine *The Ringer*. <<https://podcasts.apple.com/bb/podcast/ep-23-ghost-recon-wildlands-and-esports-analytics/id1211500702?i=1000382922681>>.
5. Concepcion, Jason. 2016. « A History of Violence. The evolution of the first-person-shooter video game, from 'Maze War' to 'Overwatch' ». En ligne. Dans *The Ringer*. 2 août 2016. <<https://www.theringer.com/2016/8/2/16037102/first-person-shooter-video-game-evolution-overwatch-e0cc38ff633d#.d01o177%20kt>>.

3.2 Comité de lecture

3.2.1 Évaluations et expertises scientifiques

1. Évaluation de trois appels à communication pour le colloque « Games at the Margin » organisé par *The International Conference Series of Games and Literary theory* en 2019.
2. Évaluation d'articles scientifiques pour la revue *Kinephanos* en 2018.
3. Membre du jury pour l'édition 2018 du Gala Fusion Jeunesse dans le cadre du Festival éducation du futur, section « Création de jeux vidéo » pour les élèves du niveau secondaire. Stade Olympique de Montréal, 14 mai 2018.
4. Évaluation d'un article scientifique pour la revue *Science du Jeu* en 2017.

4. CONTRIBUTION AU FONCTIONNEMENT DE L'INSTITUTION

4.1 Activité au sein d'entités de l'institution

1. Gestionnaire du nuage de mots « en direct » lors de l'événement « 5 à 8 autour du jeu (vidéo) à l'UdeM » dans le cadre du projet « Jeu et l'expression numérique » (19 septembre 2019).
2. Membre du groupe de travail *Jeu et expression numérique* (septembre 2018) destiné à réunir les initiatives de recherches sur le jeu vidéo à l'Université de Montréal.
3. Contribution à la rédaction du document préliminaire de présentation de la « Majeure en études du jeu vidéo » soumis à la Faculté des arts et des sciences de l'Université de Montréal par le département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques. Septembre 2017. Auteurs principaux : Bernard Perron, Carl Therrien et Dominic Arsenault.
4. Représentation du département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques à la journée « Portes Ouvertes » de l'Université de Montréal. Automne 2013. En collaboration avec Dominic Arsenault.

5. ACTIVITÉS DE CRÉATION

5.1 Expérimentation vidéoludique

1. « Vertige ». Machinima horrifique basé sur la notion de glitche. <https://www.youtube.com/watch?v=FyUFVkrL2uw>.
2. *Bug Hunter*. Jeu vidéo de plateforme en perspective à la première personne basé sur l'utilisation de glitches. Développement en cours depuis août 2017 : Élaboration de l'idée de jeu ; rédaction du document de design ; conception préliminaire de deux mécaniques de jeu principales dans *Unreal Engine* en collaboration avec Étienne Brunelle-Leclerc de l'Université de Concordia.

5.2 Baladodiffusion

1. « Profil Ludique » [2017-2019 ; projet sur pause]. Podcast scientifique francophone sur l'étude du jeu vidéo lancé en septembre 2017 en co-création avec Maxime Deslongchamps-Gagnon. <https://www.youtube.com/channel/UC63a1ZGvwIUXz_0FDyLtTIA>.

5.3 Conception web

1. « TheBugHunter » (2021). <thebughunter.ca>. Développé avec la plateforme *Webflow*.

5.4 Productions cinématographiques de courts métrages

1. *La gardienne* (Chevigny, 2013). Postes : Concepteur sonore, perchiste, monteur son et mixeur.
2. *Tala* (Chevigny, 2013). Postes : Concepteur sonore, perchiste, monteur son et mixeur.
3. *Le philanthrope* (Chevigny, 2012). Postes : Concepteur sonore, preneur son, perchiste, monteur son et mixeur.
4. *Les jours qui suivront* (Chevigny 2012). Postes : Concepteur sonore, perchiste, monteur son et mixeur. Court métrage présenté dans la section « Short Film Corner » du Festival de Cannes.
5. *Dégel* (Gosselin Giguère, 2012) Postes : Concepteur sonore, monteur son et mixeur
6. *Analepses* (Binet, 2012). Poste : Preneur son.
7. *Carré de sable* (Chevigny, 2011). Postes : Preneur son, perchiste, monteur son et mixeur.