

Simon Dor

Étudiant au doctorat en études cinématographiques (2010-)

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)

Mention d'excellence.

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

1) Bourses

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

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

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

« Plurilinguisme dans les arts populaires / Multilingualism in Popular Arts », co-direction avec Guillaume Roux-Girard, *Kinephanos*, vol. 3, n° 1, à paraître en 2012.

1.2) Chapitres d'ouvrages collectifs

« 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*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, à paraître en 2011.

« Cartridges », « Emulators », « MAME », « *StarCraft* » dans Mark J.P. Wolf (dir.), *Encyclopedia of Video Games*, Westport, Greenwood/ABC Clio Press, à paraître en 2012.

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) Présentations sans arbitrage

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

3) Diffusion

3.1) Entrevue donnée

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

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

1) Auxiliaire de recherche

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

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

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

Correcteur pour le cours « 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

Rédaction et application du protocole de rédaction pour la revue d'études cinématographiques *CiNéMAS*, sous la responsabilité d'André Gaudreault (depuis automne 2008).

AFFILIATIONS SCIENTIFIQUES

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

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

Membre du comité éditorial de la revue *Kinephanos* ;

Membre du *Canadian Game Studies Association* (CGSA) ;

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