

Samuel Poirier-Poulin

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

Université de Montréal

3150, rue Jean-Brillant

Montréal, QC H3T 1N8

Courriel : samuel.poirier.poulin@gmail.com

FORMATION

- PhD 2021-présent** **Université de Montréal**, Montréal, Canada
Études cinématographiques, spécialisation en études vidéoludiques
Directeur : Carl Therrien
Moyenne : 4,3/4,3
- MSc 2021** **Tampereen yliopisto/Tampere University**, Tampere, Finlande
Études vidéoludiques
Mémoire : *The Wounds That Never Healed: An Analysis of Videoludic Trauma in Cry of Fear*
Directeur : Frans Mäyrä
Moyenne : 4,99/5,00
- MSc 2019** **University of Toronto**, Toronto, Canada
Anthropologie, spécialisation en primatologie
Mémoire : *Cataloguing the Vocal Repertoire of an African Colobine, Colobus angolensis ruwenzorii* (terrain de trois mois à Nabugabo, en Ouganda)
Directrice : Julie Teichroeb
Moyenne : 4,0/4,0
- BSc 2017** **Université de Montréal**, Montréal, Canada
Anthropologie (majeure) et études hispaniques (mineure)
Échange étudiant à University of Kent, au Royaume-Uni
Moyenne : 4,263/4,300, mentions d'excellence

Langues : français (langue maternelle), anglais (bilingue), espagnol (avancé), portugais (débutant), finnois (débutant).

INTÉRÊTS DE RECHERCHE

Jeux vidéo et cultures vidéoludiques | études du trauma | immersion | phénoménologie | sensorium et *embodiment* | théories des affects | jeux vidéo et cinéma d'horreur | jeux vidéo transgressifs | théories du cinéma | théories de la lecture | autoethnographie | études de la sexualité | théories queer | décentrer les études vidéoludiques.

BOURSES ET DISTINCTIONS

- 2022 **Prix du meilleur mémoire de maîtrise** (400 €), Suomen pelitutkimuksen seura [Société finlandaise de recherche sur le jeu].
- 2021 **Bourse alma mater** (5 000 \$ CAN), Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal.
- 2021 **Bourse d'admission au doctorat** (4 500 \$ CAN), Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 2021-2025 **Bourse de doctorat en recherche, FRQSC** (84 000 \$ CAN), 1^{er} rang sur 7.
- 2020-2021 **Bourse d'excellence académique** (7 000 €), Tampere University.
- 2019-2021 **Bourse d'exemption des frais de scolarité** (24 000 €), Tampere University.
- 2019-2021 **Bourse de maîtrise en recherche, FRQSC** (38 000 \$ CAN), incluant un supplément pour études hors Québec (remis aux dix meilleurs candidats) ; 1^{er} rang sur 13.
- 2018-2019 **Bourse d'étude supérieure du Canada—Programme de maîtrise (BESC M), CRSNG** (17 500 \$ CAN).
- 2018-2019 **Bourse de maîtrise en recherche, FRQNT** (25 334 \$ CAN), incluant un supplément pour études hors Québec ; 1^{er} rang sur 8 (partiellement déclinée en raison de la BESC M).
- 2018 **Supplément BESC M** (500 \$ CAN), Département d'anthropologie, University of Toronto.
- 2018 **Bourse de recherche aux cycles supérieurs** (500 \$ CAN) pour un terrain à Nabugabo, en Ouganda, Département d'anthropologie, University of Toronto.
- 2017-2018 **Bourse de maîtrise en recherche** (25 231 \$ CAN), University of Toronto.
- 2016 **Bourse de mobilité** (4 000 \$ CAN) pour un échange étudiant à University of Kent, Royaume-Uni, ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.
- 2015-2017 **Palmarès de la doyenne**, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal.
- 2015 **Bourse d'excellence de la doyenne** (2 500 \$ CAN), Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal.

PUBLICATIONS

Articles de périodiques avec comité de lecture

- 2021 “Can you toss me that shirt behind you?” Beefcakes, ambiguous masculinities, and pornographic bodies in the video game *Coming out on top*. *Synoptique: An Online Journal of Film and Moving Image Studies*, 9(2), numéro spécial « Porn and its uses », 139-158. https://549d4d7f-a01e-4175-8f61-56674f3a1c23.filesusr.com/ugd/811df8_84b10496f82a4883b6e6ebc5e980b6f2.pdf

- 2020** Memory, autofiction, and identity in video games: The case of *Looking back*. An interview with Kristopher Poulin-Thibault. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 13(21), 77-90. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/283/269>
- 2020** The vocal repertoire of an African colobine, *Colobus angolensis ruwenzorii*: A multi-level society compared to congeners in stable groups. *Behaviour*, 157(7), 597-628. <https://doi.org/10.1163/1568539X-bja10015> [premier auteur ; avec la collaboration de J. A. Teichroeb]
- 2016** Les primates non humains sont-ils médecins ? Une analyse critique des études sur l'automédication et de ses mécanismes premiers. *Revue de primatologie*, 7. <http://primatologie.revues.org/2575>

Chapitres de livre

- À paraître** “Publish in English, otherwise it’s game over”: On English linguistic monopoly in game studies. Dans A. Karabinus, C. A. Kocurek, C. Mejeur et E. Vossen (dir.), *Historiographies of game studies: What it has been, what it could be*. punctum books.
- 2022** “Mark Matthews stars in ‘Anatomy is Hard!’ A struggling student tries to make the grade with his professor”: Sexual humour and queer space in *Coming out on top*. Dans K. Bonello Rutter Giappone, T. Majkowski et J. Švelch (dir.), *Video games and comedy* (p. 271-288). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-88338-6_14

Critiques de livres

- 2021** Urban horror: Neoliberal post-socialism and the limits of visibility. *Cultural Sociology*, 15(2), 311-312. <https://doi.org/10.1177/1749975520983769>
- 2020** Game studies and decoloniality: A review of *Video games and the Global South*. *Antares: Letras e Humanidades*, 12(28), numéro spécial « Critical game studies », 366-370. <http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v12.n28.18>
- 2020** Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming. *New Media & Society*, 22(8), 1505-1507. <https://doi.org/10.1177/1461444820939317>
- 2019** “You ever have that feeling where you’re not sure if you’re awake or still dreaming?” A review of *Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice*. *First Person Scholar*. <http://www.firstpersonscholar.com/you-ever-have-that-feeling-where-youre-not-sure-if-youre-awake-or-still-dreaming/>

Dans les médias

- 2018** Collaboration pour : Bardou, F. (2018, 24 décembre). Les animaux, médecins malgré eux ? *Libération*. https://www.liberation.fr/planete/2018/12/24/les-animaux-medecins-malgre-eux_1651831

COMMUNICATIONS

Conférencier invité

- 2022** The wounds that never healed: An analysis of videoludic trauma in *Cry of fear*. *Suomen pelitutkimuksen seura — Pelitutkimuksen päivä* [Société finlandaise de recherche sur le jeu — Journée des études ludiques], Helsinki, Finlande. 12 mai.

Communications avec arbitrage

- 2022** The wounds that never healed: Bleed, horror, and trauma in *Cry of fear*. *Association canadienne d'études vidéoludiques*, Canada (conférence virtuelle). 30 mai-3 juin.
- 2022** Of beefcakes and money shots: Ambiguous masculinities and pornographic bodies in *Coming out on top*. *Queering Game Studies*, Canterbury, Royaume-Uni (conférence virtuelle). 16 février.
- 2021** The wounds that never healed: Videoludic trauma in *Cry of fear*. *DiGRA India Conference 2021—Games cultures and India: Dispatches from a playful subcontinent*, Inde (conférence virtuelle). 20-21 novembre. <https://www.youtube.com/watch?v=FkHPwFxFJ9LQ> (28:11-48:30)
- 2021** “Mark Matthews stars in ‘Anatomy is Hard’”: Sexual humour and queer space in the video game *Coming out on top*. *Northeast Popular Culture Association*, États-Unis (conférence virtuelle). 21-23 octobre. [*nominé pour le prix de la meilleure présentation étudiante]
- 2021** « Publish in English, otherwise it’s game over » : Réflexions sur le monopole de l’anglais dans les études vidéoludiques. *Histoire du jeu*, Montréal, QC (conférence virtuelle). 28 septembre-1 octobre.
- 2021** HACKS project presentation: Archives and representation. *Histoire du jeu*, Montréal, QC (conférence virtuelle). 28 septembre-1 octobre. [coauteur avec C. Therrien et D. Guay-Bélanger]
- 2021** Beefcakes, ambiguous masculinities, and pornographic bodies in *Coming out on top*. *Association canadienne d'études vidéoludiques*, Edmonton, AB (conférence virtuelle). 31 mai-4 juin. <https://www.youtube.com/watch?v=tl-ZQIQ1m0w>
- 2020** Sexual humour, virtual romance, and queer space in *Coming out on top*. *Future and Reality of Gaming*, Vienne, Autriche (conférence virtuelle). 21-22 novembre. <https://www.youtube.com/watch?v=DBL9Iuabqzo>
- 2019** Video games for change: How video games can counter symbolic annihilation. *6th Edition of Medusa: University of Toronto Anthropology Graduate Student Union Conference*, Toronto, ON. 28-29 mars.
- 2018** In English please! Reflections on the dominance of English language in science. *46th Annual Meeting of the Canadian Association for Physical Anthropology*, London, ON. 31 octobre-3 novembre.

Radio

- 2022** Paneliste à : Bouvier-Pelletier, G. (2022, 20 avril). Les jeux vidéo qui représentent les désirs marginalisés : *Coming out on top*. CISM (89.3 FM). <https://c1f2-podcast.ustream.ca/a/262375.mp3>

ENSEIGNEMENT ET RECHERCHE

Auxiliaire d'enseignement

- 2021-présent **Surveillant** pour les examens des élèves en situation de handicap, Service d'appui à la formation interdisciplinaire et à la réussite étudiante (SAFIRE), Université de Montréal.
- 2021-2022 **Correcteur** pour les cours *JEU1008—Culture et documentation vidéoludique* et *JEU1011—Histoire du jeu vidéo 2*, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 2017-2019 **Correcteur et auxiliaire de laboratoire** pour les cours : *ANT100—Introduction to Anthropology* ; *ANT101—Introduction to Biological Anthropology and Archaeology* ; *ANT203—The Nature of Humans* ; *ANT331: The Biology of Human Sexuality* et *ANT380—Special Topics in Biological Anthropology and Archaeology. Sister Species: Lessons from the Chimpanzee*, Département d'anthropologie, University of Toronto.

Recherche

- 2021-présent **Auxiliaire de recherche** pour le Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludique (LUDOV) ; participation au projet de recherche « Histoire internationale du jeu vidéo », sous la direction de Carl Therrien, Université de Montréal.
- 2020-présent **Membre** du groupe de recherche *Homo Ludens* sur les pratiques ludiques et la communication en ligne ; participation au projet de recherche « Vivre ensemble dans *Animal Crossing: New Horizons* en temps de pandémie », sous la direction de Gabrielle Trépanier-Jobin, Université du Québec à Montréal.
- 2020 **Contributeur** pour la *LGBTQ Video Game Archive*, une archive digitale visant à recenser le contenu LGBTQ+ dans les jeux vidéo (des années 1970 à aujourd'hui) ; participation à l'écriture des entrées pour *Coming Out on Top*, *Men Bang* et *Looking Back*.
- 2018-2019 **Membre** du *Digital Humanities Network*, un groupe de recherche et de discussion ayant pour objectif de développer des travaux interprétatifs et théoriques sur le numérique et des approches computationnelles pour les recherches en sciences humaines, Jackman Humanities Institute, University of Toronto.

TRAVAIL ÉDITORIAL ET ÉVALUATION D'ARTICLES

- 2021 **Traduction** de documents de l'anglais vers le français pour la *Digital Game Research Association (DiGRA)*.
- 2019-présent **Rédacteur en chef** (2022-présent), vice-rédacteur en chef (2020-2022), comité éditorial (2019-2020) à *Press Start*, une revue étudiante internationale sur les études vidéoludiques, avec comité de lecture.
- 2019-présent **Évaluateur** pour *Central and Eastern European Game Studies Conference* (2022), *Foundations of Digital Games* (2022), *Association canadienne d'études vidéoludiques* (2022), *Revue de primatologie* (2021), *Press Start* (2019-2021).

AUTRES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 2018-présent **Fondateur et directeur** de *Pika-Pi !*, un cercle de lecture interdisciplinaire pour les étudiants de premier cycle et des cycles supérieurs ayant pour projet de décentrer les études vidéoludiques, Université de Montréal (2021-présent), Tampere University (2019-2021), University of Toronto (2018-2019).
- 2019-2021 **Bibliothécaire** à *OASIS*, un espace d'apprentissage, laboratoire vivant et siège de la collection de livres et de jeux vidéo du Laboratoire de recherche en sciences du jeu de Tampere University.
- 2017-2019 **Comité d'organisation** de *Got Anthropology?*, une série de conférences visant à transmettre le savoir anthropologique à un large auditoire ; responsable du *marketing* interne, University of Toronto.
- 2017-2018 **Comité d'organisation** de la *5th Edition of the University of Toronto Anthropology Graduate Student Union Colloquium (Medusa): Diversity*, un colloque visant à rassembler les étudiants des cycles supérieurs des quatre sous-disciplines de l'anthropologie, University of Toronto.
- 2014-2015 **Mentor** pour le projet *Sensibilisation aux Études, à l'Université et à la Recherche (SEUR)*, un projet visant à contrer le décrochage scolaire à l'école secondaire, Université de Montréal.
- 2014-2015 **Comité d'organisation** du *Festival International du Film Ethnographique du Québec (FIFEQ)*, un festival célébrant l'agentivité humaine et la diversité culturelle à travers la projection de films ethnographiques et documentaires.