

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

Site web : <https://spoirierpoulin.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 **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, Royaume-Uni
Moyenne : 4,263/4,300, mentions d'excellence

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

INTÉRÊTS DE RECHERCHE

Jeux vidéo et cultures vidéoludiques | études du trauma | jeux vidéo et cinéma d'horreur | théories des genres | théories des affects | phénoménologie des médias | théories de la lecture | autoethnographie | études de la sexualité | théories queer | décentrer les études vidéoludiques.

BOURSES ET DISTINCTIONS

- 2023-2026 **Bourse d'études supérieures du Canada – Doctorat, CRSH** (105 000 \$ CAN), *1^{er} rang sur 101 demandes.
- 2021-2023 **Bourse de doctorat en recherche, FRQSC** (35 000 \$ CAN), 1^{er} rang sur 7 demandes.
- 2022 **Bourse d'engagement étudiant** (2000 \$ CAN), Université de Montréal.
- 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'entrée au doctorat** (5 000 \$ CAN), Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 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 demandes.
- 2018-2019 **Bourse d'étude supérieure du Canada – Maîtrise, CRSNG** (17 500 \$ CAN).
- 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

- Sous presse** The wounds that never healed: Videoludic trauma in *Cry of fear*. *Journal of Games Criticism*, 27 p.
- Sous presse** Trust, confidence, and hope in *A summer's end—Hong Kong 1986*. *G/A/M/E: The Italian Journal of Game Studies*, 21 p.
- 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), 139-158. https://www.synoptique.ca/files/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 livres

- Sous presse** “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

Actes de colloques

- 2022** Playing a|part together in *Animal crossing: New horizons* during the COVID-19 pandemic. *Proceedings of DiGRA 2022*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2022_paper_2101.pdf [auteurs multiples : groupe de recherche Homo Ludens]

Critiques de livres

- 2022** Adventure games: Playing the outsider. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(3), 340-344. https://doi.org/10.1386/jgvw_00067_5
- 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), 366-370.
- 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/>

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

- 2023** “The world’s most realistic seduction simulator”: Playing the pickup artist in the *Super seducer* game series. *Association canadienne de communication*, Toronto, ON. 30 mai-2 juin.
- 2023** Studying the act of entrusting through video games: A reparative reading of *A summer’s end—Hong Kong 1986*. *Association canadienne d’études cinématographiques et médiatiques*, Toronto, ON. 27-29 mai.
- 2023** Les *trauma games* : un état de la question. *Colloque interuniversitaire francophone en études ludiques*, Montréal, QC. 10-12 mai.
- 2022** Trust, confidence, and hope in *A summer’s end—Hong Kong 1986*. *Future and Reality of Gaming*, Krems an der Donau, Autriche. 26-27 novembre. https://www.youtube.com/watch?v=iBaiVWmQkTA&list=PL_tGZX8RCQreIzMequx-BsITi6nmlU_nK&index=13
- 2022** “Leave her better than you found her”: Pickup artists in gaming culture. *Video Games as a Common Ground*, Zadar, Croatie (conférence virtuelle). 2-3 septembre.
- 2022** The wounds that never healed: Bleed, horror, and trauma in *Cry of fear*. *Association canadienne d’études des jeux*, 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*, Inde (conférence virtuelle). 20-21 novembre. <https://www.youtube.com/watch?v=FkHPwFxFJ9LQ&t=1691s> (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. *Prix Carol Mitchell pour meilleure présentation étudiante (300 \$ US)

- 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** HACS 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 des jeux*. Edmonton, Canada (conférence virtuelle). 31 mai-4 juin. <https://youtu.be/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>
- 2018** In English please! Reflections on the dominance of English language in science. *Canadian Association for Physical Anthropology*, London, Canada. 31 octobre-3 novembre.

Radio

- 2022** Paneliste à : Bouvier-Pelletier, G. (2022, 20 avril). Jeux vidéo et désirs marginalisés. *Épistémia*. CISM (89.3 FM). <https://www.youtube.com/watch?v=eIEe2dZUHjU&t=5646s> (1:34:06-2:10:28)

ENSEIGNEMENT ET RECHERCHE

Auxiliaire d'enseignement

- 2021-2023 **Correcteur** pour les cours *JEU1005—Les genres et le jeu vidéo*, *JEU1008—Culture et documentation vidéoludiques*, *JEU1011—Histoire du jeu vidéo 2*, *JEU6002—Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive* et *CIN2109—Critique cinématographique*, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal.
- 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.
- 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* ; enseignement de 75 tutorials de 1h, 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.
- 2020-2022 **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.
- 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.
- 2020 **Contributeur** pour la *LGBTQ Video Game Archive*, une archive digitale visant à recenser le contenu LGBT+ 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*.

TRAVAIL ÉDITORIAL ET ÉVALUATION D'ARTICLES

- 2019-présent **Rédacteur en chef** (2022-présent), vice-rédacteur en chef (2020-2022), membre du comité de rédaction (2019-2020) à *Press Start*, une revue étudiante internationale sur les études vidéoludiques, avec comité de lecture.
- 2019-présent **Évaluateur** pour *Foundations of Digital Games* (2022, 2023), *Association canadienne d'études des jeux* (2022, 2023), *Central and Eastern European Game Studies Conference* (2022), *Revue de primatologie* (2021) et *Press Start* (2019-2021).
- 2021 **Traduction** de documents de l'anglais vers le français pour la *Digital Game Research Association (DiGRA)*.

ORGANISATION D'ÉVÈNEMENTS

- 2022 **Organisateur principal et modérateur** de la 4^e édition des Midis du GRAFIM, « Penser le trauma dans les œuvres de fiction », sous la supervision de Thomas Carrier-Lafleur, Université de Montréal.
- 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).

- 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 ayant pour objectif de rassembler les étudiants des quatre sous-disciplines de l'anthropologie, University of Toronto.
- 2014–2015 **Comité d'organisation** du *Festival international du film ethnographique du Québec (FIFEQ)*, un festival qui célèbre l'agentivité humaine et la diversité culturelle à travers la projection de films ethnographiques et documentaires, Université de Montréal.