

LIST OF PUBLICATIONS AND CONFERENCES – MARTIN PICARD

1. PUBLICATIONS

1.1 Edited Volumes

Picard, Martin and Jérémie Pelletier-Gagnon, eds., “*Geemu and Media mix: Theoretical Approaches to Japanese Video Games*”, *Kinephanos*, Vol. 5, December 2015.

Picard, Martin, Carl Therrien and Jonathan Lessard, eds., “Cultural History of Games Special Issue”, *Kinephanos*, June 2015.

Picard, Martin, Carl Therrien and Henry Lowood, eds., “History of Games International Conference Proceedings”, *Kinephanos*, January 2014.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, and Carl Therrien, eds. “Special Issue -- Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games”, *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 4, N° 6, 2010.

Picard, Martin and Marc Joly-Corcoran, eds. « Imageries numériques: culture et réception » (Digital Images: Culture and Reception), *Kinephanos*, Vol. 1, N° 1, January 2010.

1.2 Book

Picard, Martin and Carl Therrien, *Turbo Engine: The NEC PC Engine/TurboGrafx-16*, Platform Studies Series, The MIT Press, Cambridge, Mass., forthcoming, 2017.

1.3 Book Chapters

Picard, Martin, Jon Peterson and Douglas Schules, “Single-Player Computer Role-Playing Games”, in *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Sebastian Deterding and Jose P. Zagal, eds., Routledge, London/New York, forthcoming, 2016.

Picard, Martin and Bernard Perron. « Petit guide en six termes pour survivre à l’approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma », in *Jeux vidéo/Cinéma – Nouvelles perspectives*, Alexis Blanchet, ed., Questions Théoriques (Coll. Lecture>Play), Paris, forthcoming, 2016.

Picard, Martin and Jérémie Pelletier-Gagnon. “Beyond *Rapelay*: Self-regulation in the Japanese Erotic Video Game Industry”, in *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, Matthew Wysocki and Evan W. Lauteria, eds., Bloomsbury, London/New York, 2015, p. 28-41.

Picard, Martin. “Levels”, in *The Routledge Companion of Video Game Studies*, Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, eds., Routledge, New York, 2014, p. 99-105.

Picard, Martin and Jérémie Pelletier-Gagnon. « Remise en cause des modèles et quête de soi chez l’adolescent japonais dans *Neon Genesis Evangelion* », in *Téléseries cultes et culte de la*

télévision chez les jeunes : Penser l'adolescence avec la télévision, Jocelyn Lachance, Hugues Paris et Sébastien Dupont, eds., Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2014, p. 203-226.

Picard, Martin. "Art"; "I, Robot" ; "Japan", in *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Mark J.P. Wolf, ed., ABC-Clio, Westport, Conn., 2012, p. 38-39; 307-308; 334-337.

Picard, Martin. "Art/Aesthetics in Video Games", in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, eds., Routledge, New York, 2009, p. 333-334.

Picard, Martin. "Haunting Backgrounds: Intermediality and Transnationality in Japanese Survival Horror Games", in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Bernard Perron, ed., McFarland, New York, 2009, p. 95-120.

Picard, Martin. "Video Games and Their Relationship with Other Media", in *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Mark J.P. Wolf, ed., Greenwood Press, Westport, Conn., 2007, p. 293-300.

1.4 Articles

Picard, Martin and Jérémie Pelletier-Gagnon. "Geemu, media mix, and the state of Japanese video game studies", *Kinephanos*, Vol. 5, December 2015, p. 1-19. Online. <<http://www.kinephanos.ca/2015/introduction-geemu-media-mix-en/>>.

Picard, Martin and Carl Therrien. "Enter the bit wars: A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch", *New Media & Society*, OnlineFirst, April, 2015.

Picard, Martin and Carl Therrien. "Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle", History of Games International Conference proceedings, *Kinephanos*, January 2014, p. 1-11. Online. <<http://www.kinephanos.ca/2014/history-of-games/>>.

Picard, Martin. "The Foundation of *Geemu*: A Brief History of Japanese Video Games", in *Game Studies: the international journal of computer game research*, Vol. 13, N° 1, December 2013. Online. <<http://gamestudies.org/1302/articles/picard>>.

Picard, Martin, Bernard Perron, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard, and Carl Therrien. "Introduction", *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 4, N° 6, « Special Issue -- Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games », 2010. Online : <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/84>>.

Picard, Martin and Marc Joly-Corcoran, eds. « Imageries numériques : culture et réception », *Kinephanos*, Vol. 1, N° 1, January 2010.

Picard, Martin, Bernard Perron, Carl Therrien and Dominic Arsenault. "Methodological Questions in Interactive Film Studies", in *New Review of Film and Television Studies*. Warren Buckland, ed.. Routledge, New York. Vol. 6, No. 3, December 2008, p.233-252.

Picard, Martin. "Machinima: is video game an art form? ". *Loading...: Journal of the Canadian Game Studies Association*. Vol. 1, No. 1. 2007. Online.
<<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17>>.

Picard, Martin and Dominic Arsenault, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique ». Proceedings. Homo Ludens : *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*. ACFAS, December 2007.

Picard, Martin. « L'amour impossible entre le théâtre et le cinéma : érotisme et imaginaire du *bunraku* dans *Dolls* de Takeshi Kitano », *Coulisses* , N°33 « Parages des adaptations : Quand le théâtre fait son cinéma (théâtre au cinéma et cinéma au théâtre) ». January 2006, p. 237-251.

Picard, Martin. « Médiaparc : un exemple de la laïcisation des pratiques cinématographiques au Québec », *Nouvelles « vues » sur le cinéma québécois*, no 4, l'Église, l'État et le cinéma au Québec. Fall 2005.

1.5 Foreword

« Foreword », in Szczepaniak, John, *The Untold History of Japanese Game Developers, Volume 2*, CreateSpace, 2015, p. 9.

2. CONFERENCES

2.1 Conference Papers

"Playing Versions of Japanese History", (in collaboration with Martin Roth), *Every Picture Tells A Story – The Visualization of Japanese History*, Oslo University, March 2016.

"Youth, consumption, and *terebi gaming*: shaping and branding a Nintendo gaming culture in 1980's Japan", *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Ottawa, Ont., Canada, June 2015.

"Cut-scenes as media mix strategies: the emergence of cinematic games in Japan", *SCMS Conference*, Montreal, Qc, Canada, March 2015.

"The Media Mix Engine: transmedia synergies in the Japanese video game industry during the PC Engine era", *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Brock University, Ste-Catherines, Ont., Canada, May 2014.

“Japanese Video Game Studies: Where Are We and Where Should We Go? ”. Workshop *Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research*, Japan Foundation, Tokyo, Japan, December 2012.

“Playing with cultural icons: character and world interaction in Japanese video games”, *Mechademia in Seoul Conference*, Seoul, South Korea, November 2012.

“A transcultural analysis of the anime *Ergo Proxy* and the *Final Fantasy* video game series”, *MidWest Popular Culture Association/American Culture Association*, Minneapolis, United States, October 2010, with Marc Joly-Corcoran.

“From Fictional Fear to Videoludic Fear: a Generic Study of the Horror Video Game”, *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Concordia University, Montreal, Canada, May 2010, with Ludiciné research group.

“Proxies and Fantasies of a Global Japan: Interculturality in Anime and Japanese Video Games”, *SCMS Conference*, Los Angeles, United States, March 2010.

« Le jeu vidéo au Japon : un phénomène culturel et artistique », Colloque francophone *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, Université de Limoges, Limoges, France, June 2009.

« L'analyse (re)flambée. Possible, l'archivage et l'analyse du film interactif ? », Colloque international *Histoires et archives*, Nt2, en collaboration avec le groupe de recherche *Ludiciné*, UQAM, Montréal, Canada, May 2009.

« *Haunting Backgrounds* : Transnationalité dans le jeu vidéo d'horreur japonais », Colloque international *Penser après la tombée de la nuit : bienvenue dans le monde des jeux vidéo d'horreur/Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*, Université de Montréal, Montréal, Canada, April 2009.

« Des jeux qui ont du style : pour une histoire esthétique du jeu vidéo », Congrès de l'ACFAS. Colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, INRS, Quebec City, Canada, May 2008.

« Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique », Congrès de l'ACFAS. Colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, with Dominic Arsenault. UQTR, Canada, May 2007.

« Machinima : la nouvelle machination derrière le cinéma », *Colloque du CRI* (Centre de recherche sur l'intermédialité), UQAM, Montreal, Canada, November 2006.

“Machinima: is video game an art form? ”, *CGSA Symposium*, York University, Toronto, Canada, September 2006.

« Le fantôme du virtuel caché dans les ruines cinématographique : historicité, spectralité et survivance du cinéma par le jeu vidéo dans *Avalon* », Colloque de l'ACFAS, *Interactivité et formes narratives*, McGill University, Canada, May 2006.

« La transformation de l'esthétique du cinéma numérique contemporain : l'image-frontière comme figure intermédiaire entre le cinéma numérique et le jeu vidéo », Colloque de l'ACEC/FSAC, University de Montreal, Canada, March 2005.

2.2 Keynotes and Invited Talks

“Media mix strategies in the Japanese video game industry during the PC Engine era”, Faculty of Social Sciences, Charles University in Prague, Czech Republic, Mars 2016.

« Les stratégies de marketing vidéoludique au lancement de la PC Engine et de la TurboGrafx-16 », Département de Cinéma et Audiovisuel (CAV), Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, France, February 2016.

“J-games, geemu, and the media mix: Japanese video game studies at crossroads”, Keynote Speaker, *Replaying Japan 2014: Japanese Video Game Conference*, University of Alberta, Edmonton, Canada, August 2014.

“Anime and Media Mix”, University of Montreal, Fall 2013 (Professor, Dominic Arsenault).

“The challenges of video game preservation, archiving, and historical research in Japan”, Round Table Invited Speaker, “Working with History”, *The History of Games International Conference, 1st edition: Working With, Building, and Telling History*, Montreal, Canada, June 2013.

“Worlds and Video Games: the Case of Japan”, Invited Speaker, *Practices of World Building: Fans, Industries, Media Fields* International Conference, Arthemis, Concordia University, Montreal, Canada, June 2013.

« Gamers, otaku et doujin des Galápagos : culture(s) du jeu vidéo au Japon », *Les rencontres des études du jeu vidéo de l'Université de Montréal*, University of Montreal, Montreal, Canada, May 2013.

“An Introduction to Japanese Cinema”, University of Sherbrooke, Canada, Fall 2010.

“Cinema and Video Games”, University of Montreal, Canada, Winter 2010 (Professor: Bernard Perron).

“The *Yokai* in Japanese Video Games”, University of Montreal, Canada, Winter 2010 (Professor : Livia Monnet).

« Cyberpunk et culture transnationale : le post-apocalyptique dans les médias populaires japonais », Workshop *Après la catastrophe. L'imaginaire post-apocalyptique et son cinéma*. Laboratoire FoReLL, Université de Poitiers, France, November 2009.

“Video games and interactive screenwriting”, International University of Multimedia, UQAT, Canada, November 2007 (with Dominic Arsenault).

“Screenwriting and Design in Video Games”, UQAT/Longueuil, Canada, November 2007 (with Dominic Arsenault) (Professor : Samuelle Ducrocq-Henry).

“*Enter the Matrix vs. The Matrix Reloaded*”, University of Montreal, April 2005 (Professor: Bernard Perron).

2.3 Symposium and panel organizations

“Academic conferences on video game studies and popular culture in Japan”, Organizer and Moderator, *Otakuthon*, Montreal, Qc, Canada, August 2015.

“From marketing to design ideas: The ties of capital and play in Nintendo’s dominance of the global video game industry”, Panel Chair, *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Ottawa, Ont., Canada, June 2015.

“Cut-scenes reloaded. Making a scene about the cinematic aspects of video games”, Panel Chair, *SCMS Conference*, Montreal, Qc, Canada, March 2015.

“*Cultural History of Video Games Symposium*”, 1st edition of the *Game History Annual Symposium*, Co-organizer, with Carl Therrien, Jonathan Lessard and Maude Bonenfant, National Library and Archives of Quebec, Montreal, Canada, June 2014.

“Rise of the media mix, cinematics, and adult gaming on console: The NEC PC Engine”, Panel Chair, *CGSA Symposium*, Congress of the Social Sciences & Humanities, Brock University, Ste-Catherines, Ont., Canada, May 2014.

Thinking Video Games in Japan: Towards Collaboration in Game Research Workshop. Conference Head. Japan Foundation, Tokyo, Japan, December 2012.

Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games. Coordinator and organization team. University of Montreal, Montreal. Canada, April 2009 (Conference Head: Bernard Perron).

Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles. Organization team with the research group *HomoLudens*. Congrès de l’ACFAS. INRS, Québec, Canada, May 2008.

Genre, subjectivité, corporéité, et la transformation de la pratique cinématographique dans l’art numérique contemporain : Réflexions sur l’œuvre interactive de Char Davis, Toni Dove, et Zoe Beloff. Organization team and technical assistance. University of Montreal, Montreal, Canada, 2004 (Conference Head: Livia Monnet).