

# Maxime Deslongchamps-Gagnon

Candidat au doctorat en études du jeu vidéo à l'Université de Montréal

6419, av. de Lorimier  
Montréal (Québec), H2G 2P5, Canada

(514) 926-9757  
deslongchamps.maxime@gmail.com

## Cursus universitaire

### **Doctorat en études cinématographiques à l'Université de Montréal (UdeM)**

« L'éthique émotionnelle de l'expérience du jeu vidéo narratif »

Sous la direction de Bernard Perron

En cours depuis automne 2016

### **Maîtrise en études cinématographiques option études du jeu vidéo à l'UdeM**

« Un poids sur la conscience : la culpabilité du joueur pour ses actions vidéoludiques »

Sous la direction de Bernard Perron

Mention exceptionnelle

2014-2016

### **Baccalauréat en création et nouveaux médias à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) avec spécialisation en 3D**

2010-2013

## Prix et distinctions

### **Bourse d'excellence du programme de doctorat en études cinématographiques (UdeM)**

4 000 \$/hiver 2019

### **Bourse de doctorat du Fonds de Recherche du Québec en Société et Culture (FRQSC)**

60 000 \$/concours d'automne 2017

### **Bourse d'excellence d'entrée au doctorat en études cinématographiques (UdeM)**

4 000 \$/automne 2016

### **Bourse d'excellence de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP)**

5 000 \$/concours d'hiver 2015

**Bourse de fin d'études de maîtrise de la FESP**

6 000 \$/concours d'hiver 2015

**Bourse de séjour à l'étranger du programme de création et nouveaux médias (UQAT)**

8 000 \$/concours d'hiver 2011

## Expériences professionnelles

**Chargé de cours pour le JEU 1003 — Jeu vidéo et cinéma**

Sous la responsabilité de Carl Therrien

UdeM/automne 2018 et 2019

**Auxiliaire de recherche pour le projet « L'invention du concept de montage au cinéma : ses sources, son développement, ses migrations » du Programme de Recherche sur l'Archéologie et la Généalogie du Montage/editing (PRAGM/e)**

Recherche et dépouillement de manuels de design de jeu vidéo ; présentation des résultats de recherche au colloque international *L'émergence du concept de "montage"* (voir section « Conférences avec arbitrage »).

Sous la responsabilité de Bernard Perron

UdeM/ été 2019 à automne 2019

**Auxiliaire de recherche pour le projet de partenariat international de recherche sur les techniques et technologies du cinéma « Repenser l'histoire technique du cinéma à l'ère du numérique » du partenariat international de recherche sur les techniques et technologies du cinéma (TECHNÈS)**

Numérisation 3D et post-production d'appareils cinématographiques ; mise sur pied de protocoles de travail ; présentation des recherches technologiques à l'interne et au colloque *Matérialité, esthétique et histoire des techniques* (voir section « Conférences sous invitations »).

Sous la responsabilité de Rémy Besson

UdeM/ hiver 2017 à printemps 2018

**Auxiliaire de recherche pour le projet « Histoire du montage à l'aune des mutations technologiques du cinéma : pratiques, esthétiques, discours » du Groupe de Recherche sur l'Avènement et la Formation des Institutions Cinématographiques et Scénique (GRAFICS)**

Recherche et dépouillement de textes universitaires et journalistiques ; présentation des résultats de recherche dans la revue *Cinémas* (voir section « Publications avec arbitrage »).

Sous la responsabilité de Bernard Perron

UdeM/automne à été 2016

**Tuteur de contenu pour le Soutien aux étudiants en situation de handicap**

Sous la responsabilité de Cécilia Hontoy

UdeM/automne 2015 à hiver 2016

**Auxiliaire d'enseignement pour le cours JEU 1004 — Immersion et expériences médiatisées**

Sous la responsabilité de Jean-Charles Ray, puis Martin Picard  
UdeM/hiver 2016 et 2017

### **Auxiliaire d'enseignement pour le cours JEU 1002 — Esthétique et design vidéoludique**

Sous la responsabilité de Hugo Montembeault  
UdeM/automne 2016

### **Auxiliaire d'enseignement pour le cours CIN 2101 — Théories du cinéma**

Sous la responsabilité de Gwenn Scheppler  
UdeM/automne 2015

### **Auxiliaire d'enseignement pour le cours Fondements 1 : les bases de la création 3D**

Sous la responsabilité de David Morin  
UQAT/automne 2012

## Contributions scientifiques

### **Publications avec arbitrage**

- « Le jeu vidéo et la notion de montage : se "couper" du cinéματο-centrisme », *Cinémas*, vol. 28, no. 2-3, p. 133-54. 2019. Avec Hugo Montembeault et Bernard Perron.
- « The Walking Simulator's Generic Experiences », *Press Start*, vol. 5, no. 2. 2019. Avec Hugo Montembeault.  
En ligne : < <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/134/87> >.
- « Amour et haine de la marche : Évolution et cristallisation discursives sur le walking simulator », *Kinephanos*, numéro spécial (mai). 2019. En ligne : < <https://www.kinephanos.ca/2019/amour-et-haine-de-la-marche-evolution-et-cristallisation-discursives-sur-le-walking-simulator/> >.
- « L'expérience émotionnelle du joueur en échec dans l'art vidéoludique », *Sciences du jeu*, no. 6. 2016. Avec Alexandre Poirier. En ligne : < <http://sdj.revues.org/718> >.

### **Publications sans arbitrage**

#### *Critiques de livre*

- « Structuring, Communicating, and Engaging Values in Games », *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 17, no. 2. 2017. En ligne : < [http://gamestudies.org/1702/articles/review\\_deslongchamps\\_gagnon](http://gamestudies.org/1702/articles/review_deslongchamps_gagnon) >.
- « Une critique de "Films and Games : Interactions" », *Synoptique*, vol. 5, no. 1. 2016. En ligne : < <http://synoptique.hybrid.concordia.ca/index.php/main/article/view/137> >.

### **Conférences avec arbitrage**

- « Le jeu vidéo: Du montage à la configuration actionnelle », colloque international *L'émergence du concept de "montage": ses sources, son développement, ses migrations*, Université de Lausanne, Suisse, 13 novembre 2019. Avec Bernard Perron.

- « Becoming an Emotionally Better Player: Virtue Ethics and Guilt in *Spec Ops: The Line* », *the 13th International Philosophy of Computer Games Conference : The Aesthetics of Computer Games*, Université d'État de Saint-Petersbourg, Russie, 24 octobre 2019. Acte de colloque prochainement en ligne.
- « Vertus ludiques et vertus éthiques : La performance du joueur courageux », journée d'étude *Immersion en/jeux*, Université du Québec à Montréal, 31 mai 2019.
- « Agir sur le coup de l'émotion : L'engagement moral en jeu vidéo au-delà de la stricte délibération », communication libre au 86e congrès de l'*Association francophone pour le savoir (ACFAS)*, Université du Québec à Chicoutimi, 7 avril 2018.
- « Repli de la conscience : du triomphe au traumatisme de la guerre vidéoludique », colloque étudiant *Jouer le choc*, Université du Québec à Montréal, 20 avril 2018.
- « Amour et haine de la marche : formes, précurseurs et contexte discursif des *walking simulators* », symposium annuel *Histoire du jeu : Splendeur(s) et misère(s) des genres (vidéo)ludiques*, Grande bibliothèque de Montréal, 30 juin 2017.
- « Rôles et objets de l'émotion dans l'engagement en jeu », journée d'étude *Immersion en/jeux*, Université du Québec à Montréal, 19 mai 2017.
- « La culpabilité chez le joueur : analyse d'une émotion autoévaluative », conférence annuelle de l'*Association canadienne d'études vidéoludiques*, Université d'Ottawa, 4 juin 2015.

### **Conférences sans arbitrage**

- « Devenir un joueur vertueux : Le rôle des émotions pour l'engagement moral dans les jeux vidéo narratifs », présentation éclairée lors du forum étudiant du *5 à 8 autour du jeu (vidéo) à l'UdeM : Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir*, Université de Montréal, 19 septembre 2019.
- « Jouer avec des valeurs : Typologie de l'engagement moral en jeu vidéo », *Mise en jeu : Speed colloque étudiant de la rentrée avec le Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques (LUDOV)*, 21 septembre 2018.
- « Cartographier les effets génériques du walking simulator au-delà du genre : les cas de *The Long Dark* et de *Kona* », journée d'étude du LUDOV, Université de Montréal, 13 juin 2018. Avec Hugo Montembeault.
- « Jouer à faire le bien et le mal : Le rôle de l'émotion dans l'engagement moral du joueur de jeux vidéo », *Mise en jeu : Speed colloque étudiant de la rentrée avec le LUDOV*, 22 septembre 2017.
- « Regard sur l'éthique féministe dans les jeux vidéo », conférence annuelle *Philopolis*, Université du Québec à Montréal, 12 février 2017. Avec Pascale Thériault, Roxanne Chartrand et Mae Berris.

### **Conférences sous invitation**

- « Numérisation 3D des appareils de la collection François Lemai : Enjeux et perspectives », colloque *Matérialité, esthétique et histoire des techniques: la collection François Lemai comme laboratoire*, Université Laval, Québec, 17 mai 2019. Avec Patricia Bérubé et Joachim Raginel.
  - « Profil Ludique et LUDOV : Une synergie bidirectionnelle », *Symposium des laboratoires universitaires de recherche francophone en études du jeu et de la ludification*, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, Campus de Montréal, 16 mai 2018. Avec Hugo Montembeault.
- Communication interne sur la reconstruction 3D d'appareils cinématographiques, *Réunion annuelle Technès Canada : 2e édition*, Université de Montréal, 2 juin 2017.
- « Les émotions du joueur : croyance, distance et action », conférence dans le cadre du cours JEU 1004 - *Immersion et expériences médiatisées*, Université de Montréal, 15 mars 2016.

## **Activités de vulgarisation scientifique**

### *Communications*

- « Pour l'amour du non-jeu », *édition 2018 du Festival Montréal Expo Gaming Arcade*, Marché Beauséjours, Montréal, 9 novembre 2018. Avec Hugo Montembeault, Pascale Thériault et Raphaëlle Marcotte-Poulin.
- « Qui a (encore) peur des jeux vidéo ? Émotion et moralité », *3e édition du festival de vulgarisation scientifique Pinte de science*, Broue pub brouhaha, Montréal, 14 mai 2018.
- « Découvrir, participer et partager : Penser l'enrichissement social des jeux vidéo ». *6e édition du Festival Montréal Joue*, Cœur des sciences de l'UQÀM, Montréal, 24 février 2018. Avec Hugo Montembeault. En ligne : < <https://soundcloud.com/profil-ludique/> >.
- « Groupe féministe vidéoludique : diversifier et démocratiser les jeux vidéo », Cégep de Maisonneuve, Montréal, 2 novembre 2017. Avec Pascale Thériault, Roxanne Chartrand et Mae Berris.

### *Textes de vulgarisation*

- « Apprendre à tuer : le stéréotype persistant du joueur victime des jeux vidéo violents », *Vectis*, septembre 2017. En ligne : < <http://vectis.ca/> >
- « Regard sur l'éthique féministe dans les jeux vidéo : pour une réappropriation de l'objet vidéoludique », *Artichaut Magazine*, juin 2017. Avec Pascale Thériault, Roxanne Chartrand et Mae Berris. En ligne : < <http://artichautmag.com/category/philopolis-2017/> >

### *Autres*

Interprétation picturale de recherches scientifiques dans le cadre de l'exposition *Réactions créatives*, IDEAL, Montréal, 25 mai 2019. Avec l'artiste peintre Sandra Chapdelaine.

## **Ateliers**

- La réappropriation de la série *Super Mario Bros.* par le biais de la pratique du *ROM hacking* et de création de niveaux dans *Super Mario Maker* dans le cadre des ateliers du *Collectif XP*, Université de Montréal, 5 juillet 2019. Avec Roxanne Chartrand.
- Le cadavre exquis vidéoludique et projet de création à partir de *Cities : Skylines* dans le cadre des ateliers du *Collectif XP*, Université de Montréal, 30 novembre 2018. Avec Loïc Minot Murray.

## **Comité scientifique**

- Évaluation des soumissions pour la deuxième édition du Colloque étudiant *Multijoueur*, Université de Montréal et Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, 27-28 mars 2020.
- Évaluation des soumissions pour la première édition du Colloque étudiant *Multijoueur*, Université de Montréal, 29 mars 2019.
- Évaluation à l'aveugle pour la revue *Press Start* à l'automne 2018.

## **Organisation**

Coordination du forum étudiant dans le 5 à 8 *autour du jeu (vidéo) à l'UdeM : Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir*, Université de Montréal, 19 septembre 2019.

Deuxième édition du *speed* colloque étudiant de la rentrée du LUDOV : *Mise en jeu*, Université de Montréal, 21 septembre 2018. Avec Pascale Thériault.

Première édition du *speed* colloque étudiant de la rentrée du LUDOV : *Mise en jeu*, Université de Montréal, 22 septembre 2017. Avec Pascale Thériault.

## Affiliations de recherche

Ludov — Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (UdeM)

## Missions institutionnelles

**Contributeur au document 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.**

Sous la responsabilité de Bernard Perron, Carl Therrien et Dominic Arsenault  
Hiver 2017

## Autres expériences pertinentes

**Co-créateur de la baladodiffusion universitaire sur les études du jeu vidéo *Profil ludique***

Avec Hugo Montembeault. En ligne : < <https://soundcloud.com/profil-ludique/> >.

**Rédacteur pour *L'avis des geeks***

Sous la responsabilité de Jean-François Codère  
La Presse +/2014