

Maxime Deslongchamps-Gagnon

Docteur en études cinématographiques

Chargé de cours en jeu vidéo

Université de Montréal et Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Cursus universitaire

Post-doctorat à l'École des médias de l'Université du Québec à Montréal (UQÀM)

« L'équité, la diversité et l'inclusion dans l'industrie du jeu vidéo québécoise »

Sous la direction de Gabrielle Trépanier-Jobin

Octobre à décembre 2022

Post-doctorat à l'École des médias de l'Université du Québec à Montréal (UQÀM)

« L'immersion fictionnelle dans les jeux vidéo : une étude exploratoire qualitative impliquant la participation de sujets humains »

Sous la direction de Gabrielle Trépanier-Jobin

Juin à septembre 2022

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

« Jeux édifians, vertu et émotion : Une éthique vidéoludique »

Sous la direction de Bernard Perron

Mention exceptionnelle

2016-2021

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

60 000 \$ — concours d'automne 2016

Bourse de doctorat du Conseil de Recherches en Sciences Humaines (CRSH)

20 000 \$ — concours d'automne 2019

Bourse de fin d'études de doctorat des Études Supérieures et Postdoctorales (ESP)

12 000 \$ — concours d'hiver 2020 (déclinée)

Bourse de fin d'études de maîtrise de la Faculté des études supérieures et postdoctorales (FESP)

6 000 \$ — concours d'hiver 2015

Bourse d'excellence de la FESP

5 000 \$ — concours d'hiver 2015

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

4 000 \$ — hiver 2019

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

4 000 \$ — automne 2016

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 DJV1120, groupes 65 et 66 — Introduction aux études vidéoludiques

UQAT — hiver 2023

Chargé de cours pour le JEU 1002 — Analyse vidéoludique

UdeM — hiver 2022-2023

Chargé de cours pour le JEU 2001 — Questions théoriques en études du jeu vidéo

UdeM — automne 2021-2022

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

UdeM — automne 2018-2019

Auxiliaire de recherche pour le projet « Sauvegarder le jeu vidéo québécois par l'archivage et la littérature numérique » du Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques (LUDOV).

Résultats de recherche présentés dans la revue *GAME* (voir section « Publications avec arbitrage »).

UdeM — automne 2021 à hiver 2022

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)

1) Édition de l'entrée encyclopédique « La remédiation des images de cinéma dans les jeux vidéo » (voir section « Comité éditoriale ») ; 2) Résultats de recherche présentés au colloque *Matérialité, esthétique et histoire des techniques* (voir section « Conférences sous invitations »). Modèles 3D : <<https://sketchfab.com/encyclo-technes>>.

UdeM — 1) automne 2020 à été 2021; 2) hiver 2017 à printemps 2018

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)

Résultats de recherche présentés au colloque *L'émergence du concept de "montage"* (voir section « Conférences avec arbitrage »).

UdeM — été à automne 2019

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)

Résultats de recherche présentés dans la revue *Cinémas* (voir section « Publications avec arbitrage »).

UdeM — automne 2016 à été 2017

Auxiliaire d'enseignement pour le cours JEU 1002 — Analyse vidéoludique

UdeM — hiver 2021

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

UdeM — hiver 2016-2017

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

UdeM — automne 2016

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

UdeM — automne 2015

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

UQAT — automne 2012

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

UdeM — automne 2015 à hiver 2016

Contributions scientifiques

Publications avec arbitrage

- « From Skillful to Courageous Players: Vampyr and the Development of Virtues », *Well-Played Journal*, vol. 11, no. 1, p. 37-55. 2022.
- « Half-Life (1998) », dans Bernard Perron, Kelly Boudreau, Mark J.P. Wolf et Dominic Arsenault (dirs.) *50 Key Video Games*, London; New York: Routledge, p. 135-41. 2022.
- « Le jeu vidéo et la notion de montage : se "couper" du cinémato-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>>.
- « Emotional and Immersive Experiences in Films and Games: Looking into the Perceptual Model and Striving for a Motivational Theory », dans Philippe Bédard, Alanna Thain et Carl Therrien (dirs.) *States of Immersion: Bodies, Media Technologies*, Amsterdam: Amsterdam University Press. (À paraître.)
- « Au-delà de l'engagement moral : Vers un élargissement de l'éthique vidéoludique », *Sciences du jeu*, no. 19. (À paraître.)
- « Let's Archive: The Case of Quebec Video Games », *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, no. 10. Avec Dany Guay-Bélanger, Francis Lavigne et Bernard Perron. Rôle : co-auteur. (Accepté.)

Publications sans arbitrage

Acte de colloque

- « 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-Pétersbourg, Russie, 24 octobre 2019. En ligne : <<https://gamephilosophy.org/conference-manuscripts/>>.

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>.
- « 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>>.

Texte de critique

« La mémoire du lieu dans "The Stillness of the Wind" », *Captures*, vol. 6, no. 1 (mai), section contrepoints « Enclaves ». 2021. En ligne : <<http://revuecaptures.org/node/4959/>>.

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/>>.

Conférences avec arbitrage

« Quelle posture d'enseignement éthique pour les designers de jeu ? Entre la leçon morale et la réflexion ouverte », colloque *Croisements multiples : enjeux théoriques et pratiques en art et design numérique*, École NAD – Université du Québec à Chicoutimi, Montréal, 5 octobre 2022.

« Is Gameplaying Caring? Towards a Clarification of the Concepts of Care and Gameplay », conférence annuelle de l'Association canadienne d'études vidéoludiques, tenue en ligne, 4 juin 2021.

« What Do You Have in Mind? Interest, Care, and Concern as Emotional Dispositions to Gameplay », conférence *Care and Video Games*, Université de Tioumen, Russie, tenue en ligne, 27 mai 2021.

« Des distances à prendre, des croyances à réviser : Jeu vidéo, immersion et émotion », colloque *Immersivité et innovations technologiques*, Université de Montréal, tenue en ligne, 29 octobre 2020.

« 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.

« 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 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

- « L'immersion en jeu vidéo : ses mesures et ses interprétations », dans le cadre du cours JEU 1004 – Immersion et expériences médiatisées, Université de Montréal, 9 mars 2023.
- « Les femmes dans l'industrie québécoise du jeu vidéo : Un portrait de leurs conditions de travail », dans le cadre du cours JEU 1008 – Culture et documentation vidéoludiques, Université de Montréal, 30 novembre 2022.
- « Le jeu vidéo comme terrain d'entraînement pour la vertu », présentation pour le groupe de recherche *Homo Ludens*, Université du Québec à Montréal, tenue en ligne, 11 février 2022.
- « Ethical Criticism of Video Games: A Matter of Psychology », *From Games to Gamers*, Université de Bourgogne, France, 19 novembre 2021.
- « 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, 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 », dans le cadre du cours JEU 1004 - Immersion et expériences médiatisées, Université de Montréal, 15 mars 2016.

Table ronde

- 3e journée d'étude en éthique de l'IA : Éthique et simulation : de l'IA à la réalité virtuelle*, le Centre de recherche en éthique et l'Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique, tenue en ligne, 11 février 2022.

Activités de vulgarisation scientifique

Communications

- « Les études du jeu vidéo », *15-2 : événement-jeux*, Val D'Or, communication virtuelle, 17 octobre 2020. Avec Pascale Thériault. En ligne : <<https://www.twitch.tv/videos/776355554?filter=all&sort=time>>.
- « 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.

« Groupe féministe vidéoludique : diversifier et démocratiser les jeux vidéo », Cégep de Maisonneuve, Montréal, 2 novembre 2017. Avec Pascale Thériault, Roxanne Chartrand et Mae Berris.

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 de la *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 : 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 à l'aveugle pour la revue *Sciences du jeu* à l'été 2022.

Évaluation à l'aveugle pour la revue *Kinéphanos* à l'automne 2021.

Évaluation à l'aveugle pour la revue *Sciences du jeu* à l'hiver 2021.

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. Annulé en raison du COVID-19.

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.

Comité éditoriale

Aycock, John, Cindy Poremba et Carl Therrien. 2020. « La remédiation des images de cinéma dans les jeux vidéo », *Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*. En ligne : <<https://encyclo-technes.org/fr/parcours/tous/remediation-cinema-jeux-video>>.

Modération

Modération du panel « Le jeu pour sensibiliser à la crise environnementale », journée d'étude *Immersion en/jeux*, Université du Québec à Montréal, 20 mai 2022.

Organisation

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

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

Première édition du *speed* colloque étudiant de la rentrée du LUDOV : *Mise en jeu*, Université de Montréal, 22 septembre 2017. Co-crédation et co-organisation avec Pascale Thériault.

Affiliations de recherche

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

Missions institutionnelles

Contributeur à la demande de financement « Sauvegarder le jeu vidéo québécois par l'archivage et la littérature numérique » soumis au Centre de pédagogie universitaire et au Comité directeur des technologies de l'information (CDTI) de l'Université de Montréal.

Sous la responsabilité de Bernard Perron

Printemps 2021

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

Apparitions dans les médias

« Les captures de jeux vidéo, nouvelle forme d'art ? », *La Presse*, rédaction de Sylvain Sarrazin, 5 février 2021.

En ligne :

<<https://www.lapresse.ca/societe/2021-02-05/les-captures-de-jeux-video-nouvelle-forme-d-art.php>>.

« Jeu vidéo : Pourquoi courir ? », *Stories d'Ubisoft*, rédaction de Vincent Manilève, 11 juin 2020. En ligne :

<<https://stories.ubisoft.com/article/jeu-video-pourquoi-courir/>>.

Autres expériences pertinentes

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

Avec Hugo Montembeault. En ligne : <https://www.youtube.com/channel/UC63a1ZGvwlUXz_0FDyLtTIA/>.

Rédacteur pour *L'avis des geeks*

Sous la responsabilité de Jean-François Codère

La Presse +/2014

Habiletés techniques

Connaissances intermédiaires

La suite Adobe, en particulier Photoshop, Premiere, Audition et After Effect

Les appareils photographiques de type reflex

Les langages de programmation HTML et CSS

Le logiciel de scénarisation interactive Twine

Le logiciel d'analyse de données Nvivo

L'enregistrement sonore

Connaissances à rafraîchir

Les logiciels 3D Maya, ZBrush et VXelements

Le logiciel de musique Reason

Les consoles de mixage