

CURRICULUM VITAE

Situation & coordonnées

37 ans

Mél : sebastien.genvo [at] gmail.com

Téléphone : +33 (0)6 89 68 07 34



Fonctions et composante de rattachement

- | | |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2014 – présent | Professeur des universités , sciences de l'information et de la communication, centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine, UFR SHS – Metz , Département Info-com. |
| 2010 – 2014 | Maître de conférences , sciences de l'information et de la communication, centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine, IUT de Thionville – Yutz – Département Techniques de commercialisation. |
| 2007 – 2010 | Maître de conférences , sciences de l'information et de la communication, centre de recherche sémiotique, Université de Limoges, IUT du Limousin – Département Services et Réseaux de Communication (SRC). |
| 2006 – 2007 | Attaché temporaire d'enseignement et de recherche (1/2 poste), sciences de l'information et de la communication, centre de recherche sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz. |
| 2004 – 2006 | Allocataire de recherche – moniteur , centre de recherche sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz. |
| 2003 – 2004 | Allocataire de recherche (suite à obtention d'une bourse sur concours) , centre de recherche sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz. |
| 2001 – 2002 | Game designer , Ubi Soft, Paris. Participation à la réalisation du concept du jeu <i>XIII</i> (adaptation vidéoludique de la bande dessinée homonyme) et conception de niveaux de jeu lors de la phase de production. |

Diplômes

- | | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2013 | Habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication (Garant, Monsieur le Professeur Jacques Walter), centre de recherche sur les médiations (CREM EA – 3476), Université |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

de Lorraine. Sujet de mémoire : *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, 5 décembre. Jury : Pr. Jean-Jacques Boutaud, Pr. Gilles Brougère, Pr. Sylvie Leleu – Merviel, Pr. Bernard Perron, Pr. Brigitte Simonnot, Pr. Jacques Walter.

- 2006 **Doctorat en sciences de l'information et de la communication** sous la direction de Monsieur le Professeur Jacques Walter, centre de recherche sur les médiations (CREM EA – 3476), université Paul Verlaine – Metz. Sujet de thèse : *Le game design de jeux vidéo : approche interculturelle et communicationnelle*, mention très honorable avec les félicitations du jury. 27 octobre. Jury : Pr. Emmanuel Ethis, Pr. Elisabeth Fichez, Pr. Pierre Molinier, Pr. Stéphane Natkin, Pr. Claude Nosal, Pr. Jacques Walter.
- 2003 **DEA en sciences de l'information et de la communication** sous la direction de Monsieur le Professeur Jacques Walter, centre de recherche sur les médiations (CREM EA – 3476), université de Metz. Sujet de mémoire : *Les jeux vidéo comme sources d'apprentissages informels. Le cas du game design*, mention très bien.
- 2001 **Maîtrise d'arts du spectacle, mention études cinématographiques**, sous la direction de Monsieur le Professeur Fabrice Montebello, université de Metz. Sujet de mémoire : *Enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, mention très bien.
- 2000 **Licence d'arts du spectacle, mention études cinématographiques**, Université de Metz.
- 1999 **DEUG d'arts du spectacle, mention études cinématographiques**, Université de Metz.
- 1997 **BAC L option audiovisuelle / cinéma**, Lycée de la communication, Metz.

Rattachement à des laboratoires et appartenance à des associations ou groupes scientifiques

Laboratoires

- 2010 – présent Centre de recherche sur les médiations (CREM, EA 3476, pôle Pixel)
- 2007 – 2010 Centre de recherches sémiotiques (CeReS, EA 3648)
- 2003 – 2007 Centre de recherche sur les médiations (pôle Pixel)

Groupe scientifique

- 2012 – présent Membre du groupe de recherche Homoludens, Université du Québec à Montréal

Compétences appliquées

Langues

Anglais (écrit, lu et parlé)

Informatique

- Bureautique : Word, Excel, Powerpoint, Open Office.
- P.A.O. : Photoshop, Adobe Premiere.
- M.A.O. : Ableton live, Propellerhead Reason.
- Création de jeux : Adventure game studio

INFORMATIONS RELATIVES À L'ENSEIGNEMENT, LA RECHERCHE ET LES RESPONSABILITÉS ADMINISTRATIVES

1. Détails des activités d'enseignement et des activités d'encadrement

Enseignements sur les trois dernières années

2015 – 2016

Professeur des universités, service de 220h équivalent TD :

- **Licence 2 Sciences de l'information et de la communication, UFR SHS Metz** (30h eq. TD) : *Communication interculturelle* (20h CM)
- **Licence 3 Sciences de l'information et de la communication, UFR SHS Metz et UFR SHS Nancy** (27h eq. TD X 2 groupes) : *Découverte de l'Internet et des médias numériques émergents : Les jeux numériques* (18h CM X 2)
- **Licence 3 Sciences de l'information et de la communication, UFR SHS Metz et UFR SHS Nancy** (24h eq. TD X 2 groupes) : *Analyses de site web* (24hTD X 2)
- **Master 1^{ère} année** « Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS - Metz (18h eq. TD) : *Théories des jeux numériques* (12h CM)
- **Master 1^{ère} année** « Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS - Metz (12h eq. TD) : *Atelier recherche : Problématique* (12h TD)
- **Master 1^{ère} année** « sciences cognitives et ses applications », UFR mathématiques et informatique (18h eq. TD) : *Game design* (7h30 CM / 7h30 TD)
- **Master 2^{ème} année** «Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS (24h. eq. TD) : *Socio-anthropologie des réseaux et des communautés en ligne* (16h CM)
- **Master 2^{ème} année** «Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS : *Atelier de game design* (16h TD)

2014 – 2015

Professeur des universités, service de 220h équivalent TD effectué :

- **Licence 2 Sciences de l'information et de la communication, UFR SHS Metz** (30h eq. TD) : *Communication interculturelle* (20h CM)
- **Licence 3 Sciences de l'information et de la communication, UFR SHS Metz et UFR SHS Nancy** (27h eq. TD X 2 groupes) : *Découverte de l'Internet et des médias numériques émergents : Les jeux numériques* (18h CM X 2)

- **Licence 3 Sciences de l'information et de la communication, UFR SHS Metz et UFR SHS Nancy** (24h eq. TD X 2 groupes) : *Analyses de site web* (24hTD X 2)
- **Master 1^{ère} année** « Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS - Metz (18h eq. TD) : *Théories des jeux numériques* (12h CM)
- **Master 1^{ère} année** « Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS - Metz (12h eq. TD) : *Atelier recherche : Problématique* (12h TD)
- **Master 1^{ère} année** « sciences cognitives et ses applications », UFR mathématiques et informatique (18h equ. TD) : *Game design* (7h30 CM / 7h30 TD)
- **Master 2^{ème} année** «Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS (24h. eq. TD) : *Socio-anthropologie des réseaux et des communautés en ligne* (16h CM)
- **Master 2^{ème} année** «Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHS : *Atelier de game design* (16h TD)

2013-2014

Maître de conférences, service de 239h équivalent TD effectué :

- **DUT Techniques de commercialisation de l'IUT Thionville – Yutz** (180h eq. TD) : *Expression, Communication* (90h TD), *Expression et culture* (90h TD).
- **Licence 3 Sciences de l'information et de la communication, UFR Sciences Humaines et Arts (SHA)** (18h eq. TD) : *Découverte de l'Internet et des médias numériques émergents : Les jeux numériques* (12h CM)
- **Master 1^{ère} année** « Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHA (18h eq. TD) : *Théories des jeux numériques* (12h CM)
- **Master 2^{ème} année** « sciences cognitives et ses applications », UFR mathématiques et informatique (15h equ. TD) : *Game design et serious games* (10h CM)
- **Master 2^{ème} année** «Création de projets numériques », département Information et communication, UFR SHA (8h equ. TD) : *Atelier de game design* (8h TD), mettre en gras les lieux

Encadrements de travaux de recherche et participations à des jurys

Participation à des jurys

2017

Participation en qualité de rapporteur au jury de thèse de Cécile Martin intitulée *L'INVENTION DE L'ÉCRAN. De l'écran de cheminée aux écrans connectés interactifs. Enjeux communicationnels et culturels dans le contexte de la globalisation.*, dirigée par Pr. Laurent Jullier, **doctorat en Études cinématographiques et audiovisuelles**, 16 janvier, **Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3**.

2016

Participation en qualité d'examinateur au jury de thèse de Selim Krichane intitulée *La caméra imaginaire: histoire et théorie des modes de visualisation vidéoludiques* dirigée par Alain Boilat, 20 décembre, **Université de Lausanne**, Suisse.

- 2016 Participation en qualité de **Président de jury à la soutenance d'habilitation à diriger les recherches** de Federico Tajariol intitulée *Contributions interdisciplinaires à la conception de services numériques d'information et de communication*, garant Pr. Ioan Roxin, 1^{er} décembre, **Université de Franche-Comté**.
- 2016 Participation en qualité de rapporteur au jury de thèse de **Diane Dufort** intitulée *Outils sémantiques d'aide à la conception de jeux pervasifs pour la médiation culturelle* dirigée par Ioan Roxin, 1^{er} décembre, Université de Franche-Comté.
- 2015 **Participation en qualité d'examineur au jury de thèse de Victor Cayres** intitulée *Dramaturgie de l'expansion : analyse de la structure dramaturgique de World of warcraft*, co-dirigée par Pr. Catarina Sant'Anna et Pr. Adolfo Almeida, doctorant en **Arts de la scène**, 27 février, **Université fédérale de Bahia (Brésil)**.
- 2014 **Participation en qualité d'examineur au jury de thèse de Juan Pablo Bertuzzi**, thèse en SIC intitulée *Mondes hybrides*, dirigée par Pr. Khaldoun Zreik, 12 mars, Université Paris 8.
- 2013 **Participation en qualité d'examineur externe au jury de thèse de Jonathan Lessard**, thèse en étude cinématographique intitulée *Histoire formelle du jeu d'aventure (1976 – 1999)*, dirigée par Pr. Bernard Perron, mention très bien, 20 juin, **Université de Montréal, Canada**.
- 2010 **Participation en qualité d'examineur externe au jury de thèse de Maude Bonenfant**, thèse en sémiologie intitulée *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de world of warcraft*, dirigée par Pr. Bernard Perron, mention très bien, 15 juin, **Université de Québec à Montréal, Canada**.
- 2009 **Participation en qualité d'examineur au jury de thèse de Guylain Delmas**, thèse en Informatique intitulée *Pilotage de récits interactifs et mise en œuvre de formes narratives dans le contexte du jeu vidéo*, dirigée par Pr. Michel Augeraud, mention très honorable, 16 septembre, Université de la Rochelle.

Direction et co-direction de thèses

- 2016 – présent **Direction de la thèse** de Guillaume Grandjean, financement par contrat doctoral sur contingent ENS, intitulée *L'exploration dans le Jeu vidéo : vision et usage du monde. Étude des rapports du sujet à la réalité, de l'apparition du jeu d'aventure à l'essor de l'open world*.
- 2016 – présent **Direction de la thèse** d'Esteban Giner intitulée *L'impact de l'éthos vidéoludique et du game design sur le comportement des joueurs en dehors de l'aire intermédiaire d'expérience du Jeu : le cas des Jeux expressifs*.
- 2016 – présent **Direction de la thèse** de Julien Bazile, financement par contrat doctoral, intitulée *La mise en récit vidéoludique de l'Histoire : enjeux historiographiques, ludologiques et interculturels dans la licence Assassin's Creed*.
- 2014 – 2016 **Co-direction** de la thèse de Rémi Cayatte intitulée *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001 : La guerre faite jeu, nouveau terrain de*

propagande idéologique ?, avec André Kaenel, Université de Lorraine, soutenue le 20 octobre.

- 2010 – 2015 **Co-direction de la thèse en SIC (bourse CIFRE) de Pauline Thévenot intitulée** *Le développement des jeux numériques : vers des outils de communication numériques accessibles. Comment se réalise la médiation des informations dans les jeux numériques ?*, avec Béatrice Fleury, Professeure, Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine, **soutenue le 6 mars.**
- 2009 – 2015 **Co-direction de la thèse en SIC de Boris Solinski intitulée** *Ludologie : principes et méthodes en vue de l'élaboration d'une théorie de la conception de jeux*, avec Jacques Walter, Professeur, Centre de recherches sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz, **soutenue le 19 octobre.**
- 2014 – présent **Direction** de la thèse de Pierrick Lombard intitulée *Univers de fiction transmédia et jeux vidéo : les spécificités des œuvres-monde d'origine vidéoludique*, Centre de recherches sur les médiations, Université de Lorraine.

Encadrement de travaux de recherche

- 2016 **Encadrement de stages de 2 étudiants de Master 1 Information-communication** au Centre de recherches sur les médiations.
- 2015 **Encadrement de stages de 3 étudiants de Master 1 Information – communication** au Centre de recherches sur les médiations.
- 2013 **Encadrement du séjour doctoral au CREM de M. Victor Cayres, doctorant en Arts de la scène à l'université fédérale de Bahia (Brésil).** M. Cayres a désiré employer une bourse du ministère de l'éducation du Brésil lui permettant d'effectuer un séjour de 10 mois à l'étranger sous ma responsabilité à l'université de Lorraine, afin d'approfondir ses connaissances en matière de dramaturgie vidéoludique.
- 2012 – 2016 **Direction de 20 mémoires de Master en SIC** (université de Lorraine), en études cinématographiques (ENS Louis Lumière).

2. Responsabilités collectives et administratives

Responsabilités pédagogiques

- 2014 – présent **Responsable du niveau 2 de la Licence Information – Communication, UFR SHS site de Metz.**
- 2007 – 2010 **Directeur des études** du département Services et réseaux de communication de l'IUT du Limousin. **Encadrement de projets tuteurés** (1 projet / an) **et de stages** d'étudiants de 2^{ème} année de DUT (3 stages / an).

Responsabilités administratives scientifiques

Contrats

- 2015 - présent Co-responsable de l'axe E-éducation, Contrat de Plan Etat-Région (CPER) Langues, connaissances et humanités numériques (2014-2020)
- 2015 Responsable du projet Pré-opération Chaire EGL, MSH-Lorraine, CREM – LORIA.

2014 Responsable du Projet Exploratoire Premier Soutien (PEPS) Majestic, CREM – LORIA, financement CNRS.

Responsabilité d'équipe

2014 – présent Co-responsable de l'équipe PIXEL, CREM

Colloques

2014 Co-responsable du colloque international *Des jeux traditionnels aux jeux numériques*, Nancy, 26-28 novembre.

2012 – 2013 Membre du comité de programme du colloque international H2PTM'13.

2008 – 2009 **Co-responsable scientifique du colloque international francophone** *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture* (avec S. Craipeau), Limoges, 10, 11, 12 juin 2009

Comités

Depuis 2012 Membre du **comité de thèse** du Centre de recherche sur les médiations.

2014 – 2016 Président de deux comités de sélection 71^{ème} section, UL.

Séminaires

2014 Responsable du séminaire international *Thinking, analysing and designing Expressive Games*, 24-25 novembre.

Travaux d'expertise et participations à des comités de revue

Comités de revues

2012 – présent Membre du comité éditorial de la revue *Questions de communication*, Presses Universitaires de Nancy.

2013 Membre fondateur et membre du comité de rédaction de la revue en ligne *sciencesdujeu.org*

Expertises d'articles et de communications

2016 Expertise d'un article pour la revue internationale canadienne *Kinephanos.ca*

2014 Expertise de deux articles pour la revue *Interfaces numériques*, 3/2014. Expertises de 9 communications pour le colloque international *Intersections « Dispositifs et design numériques, pratiques et usages »*, Bucarest, Roumanie, 30-31 octobre, 1^{er} novembre.

2013 Membre du comité scientifique du colloque **H2PTM**, expertise de deux communications. Expertise d'un article pour la revue *Interrogations*.

2012 Expertise d'un article pour la revue **RIHM**. Membre du comité de lecture du colloque international **EUTIC 2012**, Metz.

Expertises pour des programmes

2016 **Expertise d'un dossier de promotion de Professeur agrégé** pour l'université de Montréal, Canada.

2014 Expertise d'un projet pour le **Conseil de Recherches en Sciences Humaines, Canada**

3. Publications

Dossiers de revues

- 2016 Coord. (avec Therrien C.), *Exploring the frontiers of digital gaming: Traditional games, Expressive games, Pervasive Games*. Kinephanos.ca [en ligne], Special Issue, April 2016. Disponible à l'adresse : <http://www.kinephanos.ca/2016/exploring-the-frontiers-of-digital-gaming>
- 2015 Coord. (avec Solinski B.), *Questionner le jouable*. Interfaces numériques, Vol.4(1), Disponible à l'adresse : <http://rin.revuesonline.com/resnum.jsp?editionId=1899>
- 2014 Coord. (avec Bonenfant M.), *Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation*, Sciences du jeu, N°2, Disponible à l'adresse : <http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=7276>
- 2010 Coord. (avec Simonnot B., Craipeau S.), *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture, Questions de communication*, Questions de communication, numéro hors-série, Presses universitaires de Nancy.
- 2008 Coord., *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, *Médiamorphoses*, 22, INA / Armand Colin, 128 p.

Ouvrages

- 2009 *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 278 p.
- 2006 Dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 377 p.
- 2003 *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 89 p.

Chapitre d'ouvrage

- 2015 « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de *la princesse* dans *Braid* », In. Lignon F., Dir., *Genre et jeux vidéo*, Presses universitaires du Midi.
- 2011 « Questionner les processus de ludicisation du numérique à travers le “jeu” en ligne », In : Perraton C., Fusaro M., et Bonenfant M. (Dirs.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Presses universitaires de Montréal.
- 2011 « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », In : Maza M., Saemmer A. (Dirs), *E-formes 2. Au risque du jeu*, Saint-Etienne, Publications de l'université de St-Etienne, pp. 29 -40.
- 2009 « Understanding digital playability », in: Wolf M.J.P., Perron B., dirs, *Video games theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 133 - 149.
- 2007 « Les interfaces tangibles dans les jeux vidéo : la poursuite d'une utopie ? », in : Saleh I., Regottaz D., dirs., *Interfaces numériques*, Paris, Hermès Science, pp. 183-196.

Articles dans revues internationales à comité de lecture

- 2016 « Defining and designing expressive games: The case of keys of a gamespace ». *Kinephanos.ca* [en ligne], Special Issue, April 2016. Disponible à l'adresse :<http://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games>
- 2013 « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, PUF, 10, pp. 13-24 (revue indexée HCERES)
- 2012 « Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux numériques », *Revue Hermès*, CNRS Éditions, pp. 129 - 135 (revue indexée HCERES)
- 2011 « Penser les phénomènes de ludicisation du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, Université Marc Bloch, Strasbourg, 45, pp. 68 – 77 (revue indexée AERES)
- 2011 « Jeux vidéo », *Revue Communications*, Centre Edgar Morin / EHESS, numéro spécial « Cultures du numérique (Le passé proche du futur) », pp. 93 – 100 (revue indexée HCERES)
- 2011 (Avec Pignier N.) « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo : pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale », *Communication*, 28(2), Université Laval, en ligne, <http://communication.revues.org/> (revue indexée HCERES)
- 2009 « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », in : Tisseron S., Coord., *Adolescence*, 69, pp. 645 – 655 (revue indexée HCERES)
- 2008 « Les mécanismes de la violence dans les jeux vidéo : approche ludologique », in : Mauco O., Coord., *Discours et représentations de la violence et l'addiction dans les jeux vidéo*, *Quaderni*, Editions Sapientia, 67, pp. 43 – 52 (revue indexée HCERES)
- 2008 « Réflexions ludologiques », in : Genvo S., Coord., *Médiamorphoses*, 22, INA / Armand Colin, pp. 95 - 101.
- 2006 « Le *game design* de jeux vidéo, une nouvelle forme de narration interculturelle ? », *Contemporary French and Francophone Studies*, Routledge, 10, 3, pp. 331-339.
- 2005 « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Comparaison*, Peter Lang, 2002, 2, pp. 103-112.

Conférences invitées lors de colloques internationaux

- 2015 « Videogames, Interculturalidade e Fantasia », Colloque *Drama, Fantasia & Videogames*, Université Fédérale de Bahia, Brésil, 27 février.
- 2011 « Définir et développer des jeux expressifs », Colloque international *Experiencing stories with/in digital games*, Concordia University, Montreal, 1,2 octobre.
- 2010 « Questionner les processus de ludicisation du numérique à travers le jeu en ligne », Colloque international *Jeu vidéo en ligne : nouvel espace de socialisation*, Montréal, Québec, Canada, 30 octobre 2010.
- 2008 « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », Colloque *Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, 6 et 7 mai.

Autres conférences invitées

- 2012 « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », Communication lors du colloque *Jeu et jouabilité à l'ère numérique*, 8 décembre, Université Paris 1 Panthéon - Sorbonne.
- 2008 « Comprendre les différentes formes du faire soi-même dans les jeux vidéo », Colloque Ludovia, Ax-Les-Thermes, 27, 28, 29 août.
- 2007 « Comprendre les modalités de médiation ludique interculturelle par support informatique : le cas de World of Warcraft », Les deuxièmes journées de socio-anthropologie en Sorbonne, 24 septembre, Université Paris I.

Communications avec actes dans colloques internationaux à comité de lecture

- 2009 (avec Bouchardon S.), « Conception et développement d'un outil collaboratif pour l'évaluation du *gameplay* », *H2PTM'09*, Paris, 01 octobre, pp. 291 - 296.
- 2007 (avec Ezjyn A., Van Den Berghe T., Massou L., Vandenaabeele L.), « Teaching e-Business through an Online Business Game: The Quest for Flexibility and Playability », *Eden 2007 annual conference*, Naples, Italie, 13 - 16 juin, pp. 141 - 142.
- 2005 « Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication et identité culturelle : le cas des jeux vidéo français », *Actes du 4^{ème} congrès de l'association des franco-romanistes allemands*, Fribourg, Allemagne, 29, 30 septembre, 1^{er} octobre.
- 2004 « Sémiotique des communications interculturelles dans les NTIC : le cas du *game design* de jeux vidéo », *Actes du 8^e congrès de l'Association Internationale de Sémiotique*, Lyon, du 7 au 12 juillet, édition sur cédérom.

Communication avec actes dans colloques à comité de lecture

- 2004 « *Game design* de jeux vidéo et communication interculturelle », *Actes du 14^e congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, Béziers, 3, 4 et 5 juin, pp. 355 - 360.

Communications en séminaires, journées d'études ou tables rondes

- 2014 « Toward a Constructivist Ludology: A Link between Play and Game Studies », Séminaire international *Critical evaluation of game studies*, University of Tampere, Finland, 28-29 avril.
- 2013 Présentation de mes travaux sur les processus de ludicisation, Séminaire Homoludens, Université du Québec à Montréal, 5 avril 2013 (par visio-conférence).
- 2011 « Understanding the process of ludicisation », *Culture, Community and Business around Games*, Cours pour doctorants, Université d'Uppsala, Département informatique et média, Suède, 22 août.
- 2011 « Why does game design need comprehensive theories ? Understanding digital games as an expressive medium », Séminaire *French Swedish Video Game Network*, Uppsala, Suède, 26 avril.
- 2011 « L'émergence de la notion de serious game : une illustration des processus de ludicisation des TIC », *Séminaire Jeu vidéo et médiation des savoirs*, MSH Paris Nord, 21 janvier.
- 2008 « Jeux vidéo, idéologie ou pédagogie ? », Intervention lors du séminaire du laboratoire Junior Jeux vidéo : Pratiques, contenus, discours, École Normale Supérieure LSH, Lyon, 17 décembre.
- 2008 Participation à une table ronde sur « les recompositions professionnelles, organisationnelles et sociétales à l'ère du numérique », XVI^{ème} Congrès De

la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication, Compiègne, 11, 12, 13 juin.

2006 « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Ludovia 2006*, Saint-Lizier, 5, 6 et 7 juillet.

Production artistique théorisée

2011 **Keys of a gamespace, jeu vidéo indépendant**, conçu avec une équipe de 5 personnes, rôle sur le projet : chef de projet, direction artistique, game design, création des personnages et des animations, création du script ; distinction : désigné par le quotidien anglais *The Telegraph* comme l'un des 12 meilleurs jeux gratuits de l'année 2011, en téléchargement gratuit : <http://www.expressivegame.com>. Ce jeu, traduit en anglais et portugais, a été téléchargé dans plus de 110 pays (voir images en annexes)

Traductions anglais – français

2008 Stephen Kline, « The end of history and the tyranny of algorithms », traduction française du texte, *Médiamorphoses*, 22, pp. 27 - 32.

2004 Peter Dahlgren, « Media and Public Spheres in Sweden », traduction française du texte, *Questions de communication*, 6, pp. 73-90.

4. Valorisation de la recherche

Réalisation de documents de valorisation

2013 - 2017 **Réalisation d'une web TV sur les théories des jeux vidéo**, disponible sur youtube.com et dailymotion.com, lien : <http://www.youtube/user/SebastienGenvo>. Il s'agit de présenter, à partir d'épisodes mensuels, plusieurs approches théoriques sur les jeux vidéo, ceci à partir d'une notion clé à chaque épisode (game design, narration, industrie culturelle, etc.). Mise en ligne le 22 mai 2013, la web TV a comptabilisé en deux ans près de 46 000 vues et 2000 abonnés. Elle a notamment fait l'objet d'information sur les sites numerama.com, affjv.com (association française des jeux vidéo) et a fait à plusieurs reprises la première page du site dailymotion.com. **Je prends en charge l'ensemble des aspects de la réalisation de ces émissions (tournage, montage, conception, diffusion, etc.).**

2008 **Chapitre d'ouvrage** de vulgarisation « La typologie des jeux vidéo », *Les jeux vidéo rendent-ils accro ?*, Rurart Éditions, pp. 10 - 19.

2003 (avec Poix J.), « Concevoir un jeu vidéo éducatif », *Les dossiers de l'ingénierie éducative, CNDP*, 44, pp. 77-79.

Conférences pour le grand public

2015 Conférences de vulgarisation sur la narration dans les jeux vidéo et sur les jeux vidéo indépendants, donnée dans le cadre du festival de jeu vidéo **Stunfest, Rennes**, 20 - 22 mai.

2014 Présentation de mes travaux sur les jeux expressifs dans le cadre de la Nuit des chercheurs,

2013 Conférences de vulgarisation sur la narration dans les jeux vidéo et sur les jeux vidéo indépendants, donnée dans le cadre du festival de jeu vidéo **Stunfest, Rennes**, 27 – 28 avril.

- 2010- 2017 Intervention d'une journée / an dans le cadre de stages de formation de l'association *Lecture jeunesse* pour **présenter les enjeux culturels des jeux vidéo auprès de bibliothécaires**
- 2009 Communication en séance plénière du *Haut Conseil pour l'Éducation Artistique et Culturelle*, 28 avril.
- 2009 Communication sur les risques et apports des jeux vidéo auprès de membres du **Crédit Mutuel Enseignant**, 10 octobre, Metz.
- 2007 Participation à une conférence/débat et à un abécédaire philosophique autour du thème du bien et du mal, *Rencontres de Sophie*, Nantes, 09, 10, 11 mars.
- 2007 Intervention au Symposium « Imagining the future », *Festival International du film fantastique*, Neuchâtel, Suisse, 4 et 5 juillet.
- 2006 « Jeux vidéo et usages : de l'appropriation à la création », *Rencontre nationale Espaces, Culture, Multimédia*, Cité des sciences et de l'industrie, Paris, 29 septembre.
- 2006 **Organisation et modération d'une table ronde sur les différents genres de jeux vidéo.** Conférence organisée à la cité des sciences et de l'industrie de Paris dans le cadre de la Villette numérique en collaboration avec l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines.
- 2004 **Animation d'une table ronde sur le thème des jeux vidéo, Festival International du Film Scientifique, Orsay.**

Sélection d'interventions dans les médias

- 2016 Participation au documentaire *Confidences : comprendre où va le jeu vidéo*, production Un drop dans la marre, disponible en ligne : <http://undropdanslamare.com/index.php/confidences-un-documentaire-undropdanslamare/>
- 2014 Interview pour la présentation du projet de recherche PEPS Majestic, JT régional, France 3, 26 novembre.
- 2013 Participation à l'émission *Culture Monde*, « Jeux vidéo : le monde par le petit bout de la manette », **France Culture**, 24 décembre
- 2011 Interview donnée pour le blog jeux vidéo du journal **LeMonde.fr**¹
- 2011 Interview donnée pour *Les cahiers de recherche de L'École de design Nantes Atlantique*, disponible en ligne, <http://cadi.lecolededesign.com/2011/01/de-limportance-du-jeu-video-en-sciences-humaines-et-sociales-entretien-avec-sebastien-genvo-expert-en-game-design/>
- 2009 Participation au **journal régional de France 3 Limousin** à l'occasion du colloque *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*.
- 2008 Interview donnée pour Le Journal du Dimanche, réalisée par Yann Philippin, « Les jeux vidéo, "machines à gratifications" », 21/12/08.
- 2008 Participation à l'émission *La place de la toile*, **France Culture**, « Le jeu vidéo est-il un art ? », 29 février.

¹ <http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/09/29/1%E2%80%99emotion-dans-les-jeux-n%E2%80%99est-pas-une-question-de-prouesse-technologique/>