

Sébastien GENVO

Né le 19/08/1979 à Moyeuvre-Grande (57)

Célibataire

13 rue Rude
87000 LIMOGES - FRANCE

Mobile : 06 89 68 07 34

Email : sebastien.genvo@wanadoo.fr



Maître de conférences en sciences de l'information et la communication
Université de Limoges – IUT du Limousin
Centre de recherches sémiotiques

Expériences professionnelles

- 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 (CREM EA – 3476), Université Paul Verlaine – Metz.
- 2004 – 2006 **Allocataire de recherche – moniteur**, centre de recherche sur les médiations (CREM EA – 3476), Université Paul Verlaine – Metz.
- 2003 – 2004 **Allocataire de recherche – chargé d'enseignement**, centre de recherche sur les médiations (CREM EA – 3476), Université Paul Verlaine – Metz.
- 2001 – 2002 **Game designer**, Ubi Soft, Paris. Participation à la réalisation du concept du jeu *XIII* (adaptation vidéoludique de la bande dessinée homonyme) et conception de niveaux de jeu lors de la phase de production.

Parcours d'étude

- 2003 – 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.
- 2002 – 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.

- 2000 – 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.
- 1999 – 2000 **Licence d'arts du spectacle**, mention études cinématographiques, Université de Metz.
- 1997 – 1999 **DEUG d'arts du spectacle**, mention études cinématographiques, Université de Metz.
- 1996 – 1997 **BAC L** option audiovisuelle / cinéma, Lycée de la communication, Metz.

Publications

Ouvrages

- 2008 Coord., *Histoire et culture des jeux vidéo, Médiamorphoses, 22*, INA / Armand Colin, 128 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'ouvrages

- 2008 « Understanding digital playability », in: Wolf M.J.P., Perron B., Eds., *Video games theory reader 2*, New York, Routledge (sous presse).
- 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 à comité de lecture

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

Colloques internationaux avec actes

- 2005 « Le *game design* de jeux vidéo, un art de la narration ? », *Actes ICHIM 05*, Paris, 21, 22 et 23 septembre.
- 2005 « Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication et identité culturelle : le cas des jeux vidéo français », *Actes du 4e 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.

Colloques internationaux sans actes

- 2008 « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "*play design*" », Journée d'études *Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, 6 et 7 mai.
- 2005 « Le *game design* de jeux vidéo, une narration interculturelle ? », *20th-21st Century French and Francophone Studies International Colloquium*, Gainesville, États-Unis (université de Floride), 31 mars, 1^{er} et 2 avril.

Colloques nationaux et journées d'étude avec actes

- 2008 « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Colloque *E-formes 2*, St Etienne, 5 et 6 juin.
- 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.
- 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.
- 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.

Conférences et participations invitées

- 2008 Conférence au *Webdesign International Festival*, Limoges, 18 avril.
- 2007 Intervention au Symposium « Imagining the future », *Festival International du film fantastique*, Neuchâtel, Suisse, 4 et 5 juillet.
- 2007 Intervention lors de la journée d'études « Les jeux vidéo rendent-ils accros ? », *Gamer Assembly 2007*, Poitiers, 6 avril.
- 2007 Intervention lors de la journée de réflexion *Hors-Limite*, « À quoi jouons nous ? », 22 mars.

- 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.
- 2006 « Video games as cultural object », Conférencier invité, Georgia Tech Lorraine, Metz, 9 novembre.
- 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 « Le jeu vidéo, un objet culturel ? L'exemple du contexte français », *cycle permanent de conférences*, Frankreichzentrum, Universität des Saarlandes, Allemagne, 17 juillet.
- 2004 « Quelles méthodologies pour une approche interculturelle des jeux vidéo ? », séminaire de l'école doctorale PIEMES, Université de Metz / Universität des Saarlandes, 12 juin.
- 2004 « Stratégies et parcours d'entrée dans un champ social et professionnel : logiques de structuration spécifiques au domaine vidéoludique », séminaire de l'école doctorale PIEMES, Université de Metz, 20 mars.
- 2003 « Enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo », conférence CNAM, Paris, 9 avril.

Traduction

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

Notes de lecture

- 2008 « Barboza P., Weissberg J.-L., *L'image actée* », *Médiamorphoses*, 24.
- 2006 « Thierry Wendling, Ethnologie des joueurs d'échecs », *Questions de communication*, 9, pp. 561-562.
- 2004 « Jostein Grispurd, Understanding media culture », *Questions de communication*, 6, pp. 367-368.
- 2004 « Mélanie Roustan, dir., La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? », *Questions de communication*, 5, pp. 399-401.
- 2004 « Nicolas Santolaria, Laurent Trémel, dirs., Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques », *Questions de communication*, 5, pp.401-403.
- 2003 « Laurent Trémel, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes », *Questions de communication*, 4, pp. 492-493.

Activités d'enseignement

2006 – 2007	ATER (1/2 poste), université Paul Verlaine – Metz, UFR Sciences humaines et arts, Département Information et communication, service de 96 heures équivalent TD
2005 – 2006	Allocataire - Moniteur , université Paul Verlaine – Metz, UFR Sciences humaines et arts, Département Information et communication, service de 96 heures équivalent TD
2004 – 2005	Allocataire - Moniteur , université Paul Verlaine – Metz, UFR Sciences humaines et arts, service de 64 heures équivalent TD
2003-2004	Allocataire - Chargé d'enseignement , université Paul Verlaine – Metz, UFR Sciences humaines et arts, 60 heures équivalent TD

Activités scientifiques

- **2007 – 2008, Membre du comité de rédaction de la revue *Médiamorphoses***, publiée par l'Institut National de l'Audiovisuel et Armand Collin.
- **2006 – 2008, Participation au comité de pilotage du projet « Lutin Game Lab », accepté par l'Agence nationale de la recherche dans le cadre de l'édition 2006 du programme « Audiovisuel et multimédia ».** Partenaires : Laboratoire des usages en technologies d'information numérique (LUTIN, UMS CNRS 2809), Capital Games, Paris VIII Cognition et usages (CNRS FRE 2627), Paris VI LIP6 (UMR CNRS 7606).
- **2008, Expertise d'une candidature de chargé de recherches pour le Fonds national de la recherche scientifique (FNRS, Belgique).**
- **2005 - 2007, Consultant en *game design* dans l'élaboration d'un jeu d'entreprise en ligne pour la télé-formation au e-business**, dans le cadre du programme d'action communautaire en matière de formation professionnelle Leonardo Da Vinci, Commission européenne, oct. 2004-sept. 2007. Partenaires du projet « Web training game » : Centre de recherche publique Henri Tudor (Luxembourg), Haute École Groupe ICHEC-ISC St Louis (ISFSC, Belgique), Université d'Athènes (Grèce), Université de Katowice (Pologne), Université de Luton (Angleterre), Université Paul Verlaine – Metz.
- **2007, Expertise d'un projet de recherches pour le Fonds national suisse de la recherche scientifique (SNF).**
- **2006, Membre du comité de lecture du numéro 9 de la revue *Intermédialité***, publiée par le centre de recherche sur l'intermédialité de l'université de Montréal (à paraître au printemps 2007). Évaluation de deux textes proposés à publication.
- **2006, Organisation et animation d'une table ronde sur les différents modèles de jeux vidéo**, Cité des sciences et de l'industrie de la Villette, Paris.
- **2005, Responsable scientifique de la journée d'étude *Le game design de jeux vidéo***, Université Paul Verlaine – Metz, 19 mars.

Expériences associatives

2007 – 2008	Membre du comité d'administration, du comité scientifique et du comité éditorial de l'observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH).
2006 – 2007	Président de l'association des jeunes chercheurs du centre de recherche sur les médiations (AJC CREM).
2005 – 2006	Trésorier et membre fondateur de l'association des jeunes chercheurs du centre de recherche sur les médiations (AJC CREM).
2004 – 2006	Coresponsable de la section « sciences de l'information et de la communication » de l'observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH).
1999 – 2000	Membre du comité d'organisation des 6 ^e et 7 ^e rencontres européennes du court métrage de Metz (FIFAM).

Compétences appliquées

Mobilité

1998 Permis B

Langues

Anglais (courant).

Informatique

- Bureautique : Word, Excel, Powerpoint, Open Office.
- P.A.O. : Photoshop, Adobe Premiere.
- M.A.O. : Soundforge.
- Webdesign : Dreamweaver 8, Flash Pro 8.