

Sébastien GENVO

**Maître de conférences, 71^{ème} section
Université Paul Verlaine – Metz
IUT de Thionville - Yutz
Département Techniques de commercialisation
Centre de recherche sur les médiations**

sebastien.genvo@wanadoo.fr

1 Curriculum Vitae

Situation & coordonnées

Né le 19 août 1979 à Moyeuve Grande (57)

20 rue des mirabelliers 57420 LOUVIGNY

Mél : sebastien.genvo@wanadoo.fr



Expériences professionnelles

- 2007 – 2010 **Maître de conférences**, sciences de l'information et de la communication, centre de recherches sémiotiques (CERES, EA – 3648), 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 (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 (*level design* sous *UnrealEd*).

Parcours d'études

- 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 : <i>Enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo</i> , 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.

Expériences associatives

2007 – 2009	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 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 (écrit, lu et parlé) : **perfectionnement dans le cadre d'une formation continue en 2009 – 2010** à raison de 2 h/semaine.

Informatique

- Bureautique : Word, Excel, Powerpoint, Open Office.
- P.A.O. : Photoshop, Adobe Premiere.
- M.A.O. : Ableton live, Propellerhead Reason.
- Webdesign : Adobe Flash, XHTML, CSS

2 Activités de recherche

2.1 Thèmes abordés

Recherches réalisées et résultats marquants

Les recherches initiées à partir de mon doctorat visaient à questionner l'internationalisation des relations culturelles qu'engagent certains médias contemporains dans un contexte de globalisation économique. **Il s'agissait d'interroger plus particulièrement les configurations d'échanges mises en place pour permettre une médiation interculturelle**, en investissant comme terrain d'étude privilégié les jeux vidéo, qui soulèvent depuis quelques années de nombreuses interrogations quant aux représentations qu'ils seraient susceptibles de véhiculer parmi les peuples. Pour répondre à ces questionnements, mes activités de recherches se sont articulées autour de trois principaux axes :

- **Une analyse des logiques socio-économiques relatives aux industries culturelles**, cette étude ayant été menée à travers une approche diachronique et synchronique du marché des jeux vidéo, où sont pris en compte les frictions et complémentarités qui opèrent entre la sphère du culturel, de l'économique et des techniques. À ce titre, face aux progrès de la numérisation et de la convergence, il est certain que la théorie des industries culturelles nécessite une certaine réactualisation. Dans ce cadre, il me semblait essentiel de pouvoir fournir un modèle particulier de compréhension de l'articulation entre les logiques sociales et les stratégies d'acteurs, en soulignant que la distinction entre producteurs et utilisateurs est parfois floue dans le cas des pratiques ludiques. L'emploi des concepts de culture-industrie et de culture-tradition, tels qu'ils sont présentés par Jean-Pierre Warnier¹, m'a permis de répondre à cette nécessité.
- **Une analyse sémiotique et esthétique des NTIC**, où sont essentiellement mobilisés des outils théoriques empruntés à la sémiotique narrative, à la phénoménologie, et à un champ disciplinaire naissant dans les recherches académiques anglophones, la ludologie. Une part importante de ma recherche a été de montrer que la compréhension des conditions de production du sens d'une structure de jeu vidéo – de son *game design* – nécessitait non pas de considérer la narratologie et la ludologie comme antinomiques – comme cela est fréquemment présenté par les tenants de cette dernière discipline – mais que leur emploi conjoint permettait de fournir des outils adaptés à une description de la structure d'un jeu vidéo, tout en enrichissant chacune de ces deux approches, dès lors qu'elles étaient réunies sous l'égide d'une théorie de la rationalité pratique. Dans ce cadre, une réflexion a été menée sur la spécificité de l'écriture numérique mise en place par les jeux vidéo – que j'ai qualifiée dans l'un de mes ouvrages par le terme « d'expression vidéoludique »² – et qui nécessite de porter

¹ Warnier J.-P., 2004, *La mondialisation de la culture*, Paris, La Découverte, 1999.

² Genvo S., Dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 377 p.

un regard à la fois sur le travail de *design* effectué sur la structure d'un jeu, mais aussi sur les usages qui en sont faits.

- **Une analyse micro-sociologique des pratiques**, où les apports théoriques de l'ethnométhodologie sont mobilisés pour mener une « participation observante » au sein de la situation de jeu, cette démarche compréhensive visant à restituer les ethnométhodes mobilisées par les joueurs pour actualiser une structure de jeu, tout en prenant en compte la réflexivité du sociologue dans l'enquête qualitative. Cette position n'est pas celle qui a été le plus couramment adoptée par les chercheurs à l'égard des jeux vidéo (voire du jeu de façon plus générale), induisant alors fréquemment des inférences par manque « d'indifférence ethnométhodologique » au sujet d'un objet qui n'a cessé de susciter les jugements de valeur depuis son apparition et qui, de par sa nature ludique, suscite de nombreuses représentations culturelles qui ne sont pas remises en cause car considérée comme « allant de soi ». La méthodologie employée a permis de relever la façon dont les joueurs opèrent la construction signifiante d'un monde ludique en ligne.

De la sorte, l'approche méthodologique utilisée a été la fois multidimensionnelle et interdisciplinaire, tout en s'ancrant résolument dans une perspective communicationnelle. Comme le suggère la présentation de mes axes de recherche, ma démarche d'analyse s'est essentiellement fondée sur un modèle communicationnel consistant à étudier, pour schématiser, l'instance d'émission (la culture-industrie vidéoludique) puis le message (le jeu vidéo comme support de contenu) et enfin l'instance de réception (les multiples cultures-traditions). Néanmoins, si une répartition en trois axes permet de présenter de façon « simple » la complexité du phénomène, il a couramment été nécessaire de dépasser cette simplicité dans mes travaux, en abordant parfois conjointement ces trois instances, ou en redistribuant le statut d'émetteur et de récepteur en fonction du contexte de l'échange. En ce sens, **cette répartition des axes de recherche est avant tout une construction heuristique destinée à fournir des angles particuliers et complémentaires de compréhension pour un phénomène global.**

Il me semble important de souligner que ces axes de recherches « fondamentales » ont abouti, en plus de publications fréquentes (voir 3.1 à 3.9), à **des mises en application au sein de plusieurs projets**. Il a entre autres été possible de mettre à profit des apports de la recherche en *game design* au sein du projet européen « Web training game », qui avait notamment pour objectif le développement de scénarios de jeu d'entreprise *e-business* pour la formation des cadres, des dirigeants et des étudiants (voir présentation du projet en 2.2). Ces recherches ont également permis d'**engager de nouvelles réflexions théoriques sur la communication multimédia**. À titre d'exemple, le concept de jouabilité et de « *gameplay* », que j'ai pu développer dans plusieurs publications françaises et internationales³, permettent de penser et d'éclairer sous un autre jour les phénomènes de « perméabilité sémiotique » qu'instaurent les dispositifs numériques interactifs, notamment lorsqu'ils impliquent des pratiques d'appropriations et de créations en provenance des utilisateurs. Ces travaux ont trouvé **une application dans le cadre du projet ANR Lutin Game Lab** (01/12/06 – 30/12/08), dont l'objectif était de fédérer les forces de recherche académique et de développement des entreprises pour faire faire un pas significatif aux méthodologies d'évaluation de la qualité d'un jeu

³ Voir notamment Genvo S., 2009, « Understanding digital playability », in: Wolf M.J.P., Perron B., dirs, *Video games theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 133 - 149.

vidéo fini ou en cours de développement (voir présentation en 2.2). Ce projet a donné lieu à publication au sein du congrès H2PTM'09.

Mots-clés

Disciplines : Narratologie – Phénoménologie – Ethnométhodologie – Ludologie.

Champs de recherche : Médiation interculturelle – Théorie générale des usages et de l'appropriation des TIC – socio-économie des médias – TIC et société – Dimensions esthétiques et culturelles des TIC – Sémiotique des nouveaux médias – Pratiques ludiques – Jeux vidéo – *Game design*.

Principaux concepts opératoires mobilisés : Culture-industrie – culture-tradition – Sens commun – Typification – Indexicalité – Réflexivité – Immersion fictionnelle – Attitude ludique – Structure de jeu – Jouabilité – Aire intermédiaire d'expérience.

Détails de la soutenance de thèse

Intitulé de la thèse :

Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle

Mention : Très honorable avec félicitations du jury

Composition du jury :

Mme Elisabeth FICHEZ, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Lille 3, Présidente du jury

M. Emmanuel ETHIS, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, rapporteur

M. Pierre MOLINIER, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Toulouse 2, rapporteur

M. Stéphane NATKIN, Professeur en informatique, Conservatoire national des arts et métiers, Paris

M. Claude NOSAL, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université de Haute-Alsace

M. Jacques WALTER, Professeur en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine - Metz, directeur de thèse

Résumé de la thèse :

Alors que les cultures ont des conceptions différentes du jeu, comment inciter des utilisateurs, issus d'horizons variés, à jouer avec une même œuvre vidéoludique, qui véhicule ses propres représentations de ce qu'est le jeu ? Cette question est centrale dans l'industrie globalisée des jeux vidéo. Quelles seraient les configurations d'échanges mises en place pour permettre une médiation interculturelle ? Les logiques de globalisation prégnantes dans ces productions ne nécessitent-elles pas l'émergence d'une nouvelle culture ludique transnationale, menant à une homogénéisation des pratiques ? Ces interrogations sont abordées par l'étude du *game design*, qui recouvre le travail de conception destiné à faire adopter à l'individu une attitude ludique à partir d'une structure de jeu. L'analyse de ce processus nécessite d'interroger en premier lieu le possible rôle de l'industrie vidéoludique comme culture à part entière, avec son histoire, ses normes et répertoires d'action. Un second moment est consacré à la définition d'outils d'analyse permettant de comprendre comment un logiciel peut présenter une certaine « jouabilité ». Une dernière partie rend compte de méthodes que mobilisent les joueurs pour actualiser la potentialité ludique d'une œuvre en ligne, en recourant à la description ethnométhodologique. Par ces trois entrées, on montre que pour comprendre le phénomène, il faut considérer que la médiation ludique interculturelle par support informatique ne se réalise pas par l'influence de la structure sur le joueur mais résulte d'une construction, nécessitant de tenir compte des contradictions et complémentarités qu'engage cette mise en relation.

2.2 Participation à des projets de recherche

Projet ANR « LUTIN Game Lab »

Partenaires du projet : 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).

Soutiens financier : Projet sélectionné par l'Agence nationale de la recherche dans le cadre de l'édition 2006 du programme « Audiovisuel et multimédia ».

Site Internet : http://www.lutin-userlab.fr/_pages/gamelab/

Durée : 2 ans, du 01/12/06 au 30/12/08.

Objectifs : La nécessité d'assurer la compétitivité des entreprises du secteur des jeux vidéo en France passe par la mutualisation de certaines méthodes d'évaluation au cours de la conception. Paradoxalement, les entreprises de ce secteur sont souvent de trop petite taille pour pouvoir développer elles-mêmes de telles méthodes et celles qui ont atteint une taille suffisante sont tenues par des exigences de concurrence farouche qui ne leur permettent plus de partager leurs savoirs génériques. Ce projet propose de fédérer les forces de recherche académique et de développement des entreprises pour faire faire un pas significatif aux méthodologies d'évaluation de la qualité d'un jeu vidéo fini ou en cours de développement.

Nature de l'implication dans le projet : J'ai participé au montage scientifique du projet et plus particulièrement à la définition de ses objectifs, à la réalisation de l'état de l'art des ouvrages en sémiotique du *game design* et à l'apport d'éléments

bibliographiques sur les jeux vidéo en général. Dans le cadre de la préparation de ce dossier, j'ai également contribué à l'expertise d'un démonstrateur de testeur virtuel de jeu vidéo, qui s'appliquait à la phase d'accostage des jeux de stratégie en temps réel (15 premières minutes d'utilisation). Durant deux ans, j'ai participé au comité de pilotage et j'ai coordonné le développement d'une plateforme collaborative en ligne d'évaluation de qualité du *gameplay* (voir : <http://www.lutin-userlab.fr/gameplay/>).

Projet de recherche européen Leonardo Da Vinci « Web training game »

Titre complet : Élaboration d'un jeu d'entreprise en ligne pour la téléformation au *e-business* et au *web-marketing*.

Partenaires du projet : 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.

Soutien financier : Programme d'action communautaire Leonardo Da Vinci.

Site Internet : <http://www.e-musicbusinessgame.com/>

Durée : 36 mois, du 01/10/2004 au 30/09/2007

Objectifs : Le projet européen Leonardo da Vinci « Web training Game » a pour objectifs :

- La construction d'un modèle dynamique d'entreprise en vue de simuler le comportement d'une entreprise *e-business* et des marchés électroniques.
- La mise en exergue de mécanismes de création de valeur dans une entreprise *e-business*.
- Le développement d'un jeu *e-business* autour de ces modèles dynamiques.
- Le développement de scénarios de jeu d'entreprise *e-business* pour la formation des cadres, des dirigeants et des étudiants.
- L'élaboration d'une méthodologie spécifique associant une démarche « qualité » en *e-learning* et des concepts issus du *game design* (cet objectif est confié au centre de recherche publique Henri Tudor et au centre de recherche sur les médiations de l'université Paul Verlaine – Metz).

Nature de l'implication dans le projet :

- Du 01/10/2004 au 01/11/2005 : J'ai élaboré un ensemble de recommandations méthodologiques permettant à l'équipe de production de prendre en compte les apports de la recherche en *game design* durant la phase de conception, de sorte à faciliter l'acquisition des savoirs par l'apprenant lors de l'utilisation. J'ai également participé à plusieurs réunions entre partenaires européens qui visaient à évaluer la pertinence des choix de conception sur les aspects communicationnels du logiciel (interface utilisateur, nature des mécanismes de jeu mobilisés).

- Du 01/11/2006 au 30/09/2007 : J'ai effectué des expertises de prototypes finaux de l'interface utilisateur et j'ai élaboré une grille d'évaluation qualité pour la jouabilité du logiciel.

Étude qualitative d'impact de la marque *Reconnu d'Intérêt Pédagogique*

Titre complet : Étude qualitative d'impact de la marque *Reconnu d'Intérêt Pédagogique* sur la production et les usages de produits numériques *off-line*

Soutien financier : Projet commandité par la Sous-direction des technologies de l'information et de la communication pour l'éducation du Ministère en charge de l'éducation nationale.

Durée : 5 mois 1/2, du 01/04/04 au 15/09/04.

Objectifs : En 1997, la création de la marque RIP (*Reconnu d'Intérêt Pédagogique*) a paru nécessaire au Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation nationale et de la Recherche, pour stimuler l'usage du multimédia dans les établissements scolaires et aider les enseignants à acquérir des repères dans l'utilisation de logiciels et cédéroms dans le cadre de leur enseignement. Il s'agissait alors d'aider les enseignants à repérer parmi la multitude des produits destinés au grand public ceux qui pouvaient s'intégrer pertinemment dans leur classe et leurs préoccupations pédagogiques. L'objectif de cet audit était de connaître l'impact de la marque RIP sur les pratiques pédagogiques des enseignants à travers une enquête qualitative menée auprès d'enseignants, d'éditeurs de cédéroms qui soumettent des produits multimédias à la commission RIP et au travers des analyses de produits, où il s'agissait de dégager des caractéristiques des produits RIP. Il s'agissait plus particulièrement de voir pourquoi certains produits RIP n'ont pas eu la marque. Cette étude qualitative a été réalisée à partir de grilles d'analyse sémi-pragmatique et de grilles d'entretien élaborées par le pôle PIXEL du centre de recherche sur les médiations.

Nature de l'implication dans le projet : Du 15/04/04 au 15/05/04 : J'ai réalisé une série d'entretiens semi-directifs avec 3 éditeurs de cédéroms, Dada Media, Emme et Mindscape.

3 Publications

3.1 Ouvrages

- 2010 Coord. (avec Simonnot B., Craipeau S.), *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture, Questions de communication*, numéro hors-série, actes du colloque s'étant tenu à Limoges du 10 au 12 juin 2009.
- 2009 *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 278 p.
- 2008 Coord., *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, *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.

3.2 Chapitres d'ouvrage

- 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.

3.3 Articles dans revues à comité de lecture

- 2010 (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 (article accepté pour publication).
- 2009 « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », in : Tisseron S., Coord., *Adolescence*, 69, pp. 645 - 655.
- 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.
- 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.

3.4 Actes de congrès 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., Vandenaabee 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.
- 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.

3.5 Conférences invitées en colloques

- 2010 « Le statut du créateur dans les jeux vidéos : enjeux économiques, artistiques et juridiques », Journée d'études *Les techniques ou technologies nouvelles et les droits ou principes fondamentaux*, Limoges, 21 avril.
- 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.
- 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 « Comprendre les différentes formes du faire soi-même dans les jeux vidéo », Colloque *Ludovia*, Ax-Les-Thermes, 27, 28, 29 août.

3.6 Communications en colloques et journées d'études

- 2008 « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Colloque *E-formes 2*, St Etienne, 5 et 6 juin.
- 2008 Participation à une table ronde sur « les recompositions professionnelles, organisationnelles et sociétales à l'ère du numérique », *XVIème Congrès De la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, Compiègne, 11, 12, 13 juin.
- 2008 Conférence lors de l'*Université d'été du département Ingénierie des médias pour l'éducation (IME)*, Université de Poitiers, 18 septembre.
- 2008 Participation à une table ronde sur la création vidéoludique lors du colloque *Jeu vidéo : création et recherche*, organisé par le Ministère de la culture et la communication, Cité des sciences, Paris, 5 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 « Video games as cultural object », Conférencier invité, Georgia Tech Lorraine, Metz, 9 novembre.
- 2006 « Le jeu vidéo, un objet culturel ? L'exemple du contexte français », *cycle permanent de conférences*, Frankreichzentrum, Universität des Saarlandes, 17 juillet.
- 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.
- 2005 « Le *game design* de jeux vidéo, un art de la narration ? », *Actes ICHIM 05*, Paris, 21, 22 et 23 septembre.
- 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.
- 2003 « Enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo », conférence CNAM, Paris, 9 avril.

3.7 Traductions

- 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.

3.8 Notes de lecture

- 2009 « Pignier N., Drouillat B., *Le webdesign : Sociale expérience des interfaces web* », Nouveaux Actes Sémiotiques, en ligne, <http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=2901>
- 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.

4 Activités d'enseignement

4.1 Intitulé des enseignements, niveau et volume horaire

- 2009 – 2010 **Maître de conférences**, service de 192 heures équivalent TD, **263h équivalent TD** (calculé selon la norme actuelle TP = TD, en vigueur depuis 09/2009) :
- **DUT Services et Réseaux de Communication** de l'IUT du Limousin : Communication, expression et méthodologie du travail (10h TD), Communication écrite et orale (5h CM, 20h TD, 2x20h TP), Communication interpersonnelle (10 h TD, 2x10 h TP), Histoire de l'art et création artistique (12h CM, 7h TD, 2x6h TP), Écriture multimédia : analyse et culture du multimédia (10h CM, 20h TD), Ecriture audiovisuelle : analyse filmique (4h CM, 4h TD, 2x2h TP), Conception d'une identité artistique (2h CM, 3h TD, 2x10h TP), Écriture audiovisuelle : construction de scénario (3h CM, 5h TD, 2x12h TP).
- 2008 – 2009 **Maître de conférences**, service de 192 heures équivalent TD, **289,5h équivalent TD effectuées** (calculé selon la norme actuelle TP = TD, en vigueur depuis 09/2009) :
- **DUT Services et Réseaux de Communication** de l'IUT du Limousin (263h eq. TD) : Communication, expression et méthodologie du travail (10h TD), Communication écrite et orale (5h CM, 20h TD, 2x20h TP), Communication interpersonnelle (10h TD, 2x10 h TP), Histoire de l'art et création artistique (12h CM, 7h TD, 2x6h TP), Écriture multimédia : analyse et culture du multimédia (10h CM, 20h TD), Ecriture audiovisuelle : analyse filmique (4h CM, 4h TD, 2x2h TP), Conception d'une identité artistique (2h CM, 3 h TD, 2x10 h TP), Écriture audiovisuelle : construction de scénario (3 h Cours, 5 h TD, 2x12 h TP).
 - **Master 2 Sémiotique et sciences du langage** à l'université de Limoges (18h eq. TD) : sémiotique des TICs (12h CM).
 - **Master 2 sciences, technologies à l'ENJMIN d'Angoulême** (École Nationale du jeu et des médias interactifs numériques) : sémiotique du *game design* (8,5h TD).
- 2007 – 2008 **Maître de conférences**, service de 192 heures équivalent TD, **249,5h équivalent TD effectuées** (calculé selon la norme actuelle TP = TD, en vigueur depuis 09/2009) :
- **DUT Services et Réseaux de Communication** (244, 5h eq. TD) : Projet Personnel et Professionnel (15h. TD), Communication, expression et méthodologie du travail

(10h TD), Communication écrite et orale (5h CM, 20h TD, 2x20h TP), Communication interpersonnelle (10 h TD, 2x10 h TP), Histoire de l'art et création artistique (12h CM, 7h TD, 2x6h TP), Écriture multimédia : analyse et culture du multimédia (10h CM, 20h TD), Ecriture audiovisuelle : analyse filmique (4h CM, 4h TD, 2x2h TP), Conception d'une identité artistique (2 h CM, 3 h TD, 2x10 h TP).

- **Master 2 Sciences, technologies à l'ENJMIN d'Angoulême** (École Nationale du jeu et des médias interactifs numériques) : sémiotique du *game design* (4,5h eq. TD).

2006 – 2007

ATER (1/2 poste), université Paul Verlaine – Metz, service de 96 heures équivalent TD :

- **Licence sciences de l'information et de la communication** : Analyse de la valeur de l'information (L2, 24 h TD), Informatique (L1, 2x24 h TD).
- **Licence études franco-allemandes, communication et coopération transfrontalières** : Analyses de textes liés à la communication (L2, 18h TD).
- **Master 2 sciences de l'information et de la communication, spécialité « Contenus et projets Internet »** : Méthodologie de conception en *game design* (6 h TD).

2005 – 2006

Allocataire - Moniteur, université Paul Verlaine – Metz, service de 64 heures équivalent TD, 68 heures équivalent TD effectuées :

- **Licence sciences de l'information et de la communication** : Méthodologie du travail universitaire (L1, 24h TD), Informatique (L1, 2x12h TD), Analyse de la valeur de l'information (L2, 10h TD).
- **Master 2 sciences de l'information et de la communication, spécialité « Contenus et projets Internet »** : méthodologie de conception en *game design* (6 h TD), Aspects économiques et culturels des jeux vidéo (2h CM).

2004 – 2005

Allocataire - Moniteur, université Paul Verlaine – Metz, service de 64 heures équivalent TD, 70 heures équivalent TD effectuées :

- **DEUG 1 Sciences de l'information et de la communication** : Méthodologie du travail universitaire (2x15h TD), Ateliers d'écriture pour la communication et la culture (20h TD), Projet personnel et professionnel (10h TD).
- **DESS « Contenus et projets Internet »** : Méthodologie de conception en *game design* (6 h TD), Aspects économiques et culturels des jeux vidéo (2h CM).

- 2003-2004 **Allocataire - Chargé d'enseignement**, université Paul Verlaine – Metz, 60 heures équivalent TD :
- **DEUG 1 Sciences de l'information et de la communication** : Analyse de textes liés à la communication (2x25h TD)
 - **DESS « Contenus et projets Internet »** : Méthodologie de conception en *game design* (6h TD), Aspects économiques et culturels des jeux vidéo (2h CM).

4.2 Directions de thèses, participations à des jurys et activités d'encadrement

- 2009 – 2010 **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.
- 2009 – 2010 Encadrement d'un **mémoire de Master 1 Professionnel « Écriture, Typographie, Édition »**, sur les fanzines sur Internet ; Encadrement d'un mémoire de **Master 2 Professionnel « Design »**, **École de Design Nantes Atlantique**, sur l'immersion et les interfaces tangibles dans les jeux vidéo.
- 2009 – 2010 **Encadrement d'un projet tutoré** du DUT SRC sur la communication de l'association de danse sur glace de Limoges (réalisation de plaquettes, d'affiches, d'un logo, d'un site web).
- 2009 **Participation en qualité d'examinateur 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*, mention très honorable, 16 septembre, Université de la Rochelle.
- 2009 **Encadrement d'un stage du DUT SRC**, réalisé au sein du studio de conception graphique limougeaud ITI Communication (réalisation d'un plan de communication et réalisation d'identités graphiques pour diverses entreprises).
- 2008 – 2009 **Encadrement d'un projet tutoré** du DUT SRC sur la communication du département (réalisation de plaquettes, d'affiches, d'un logo, d'un site web).
- 2008 – 2010 **Co-direction de thèse en SIC de Jérôme Leroux** intitulée *Les nouveaux modes d'écriture du jeu vidéo*, avec Jacques Walter, Professeur, Centre de recherches sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz.
- 2006 – 2007 **Direction de 6 TER d'étudiants du Master « Conception de produits médiatiques » et « Contenus et projets Internet » de l'université Paul Verlaine - Metz** sur les thématiques suivantes : « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo », « Le rôle

du *level designer* dans une équipe de production vidéoludique », « Jeux vidéo et idéologies », « Le *design sonore* des jeux vidéo », « La patrimonialisation des jeux vidéo », « Les pratiques de jeu en ligne ».

2005 – 2006

Participation au jury d'examen de Master 2 « conception de produits médiatiques » pour un TER portant sur *Le statut du game designer dans le processus de création de jeux vidéo*.

5 Responsabilités collectives et administratives

5.1 Responsabilités administratives pédagogiques

2007 – 2010

Directeur des études du département Services et réseaux de communication de l'IUT du Limousin. Le département s'est ouvert en septembre 2007 (date de mon recrutement) avec une **équipe pédagogique restreinte, constituée initialement de trois enseignants-chercheurs. Un important chantier était donc ouvert pour faire connaître le département dans la région et pour mettre en œuvre le Programme Pédagogique National.** Dans ce cadre, j'ai eu à assurer, en collaboration étroite avec le chef de département et le responsable des stages, de **nombreuses missions de communications auprès d'intervenants potentiels** (notamment avec le pôle de compétitivité de la région Limousin et les agences de communication de la Haute-Vienne) dans l'optique de **créer un réseau de collaboration avec les acteurs économiques locaux.** Une part importante de mes missions relève également de la **communication externe du département** auprès des lycées du Limousin et dans les salons d'information pour le supérieur. En tant que directeur des études, j'assure aussi **l'organisation des emplois du temps**, que je réalise de façon hebdomadaire du fait de la présence conséquente d'intervenants extérieurs (2/3 des enseignants du diplôme). Le point fort de mes activités administratives est donc de pouvoir **assurer des contacts soutenus entre l'institution universitaire et le secteur professionnel**, ce qui est essentiel dans le cadre d'un DUT SRC du fait de sa vocation professionnalisante. J'ai aussi **participé à plusieurs commissions consultatives pour le recrutement de futurs collègues PRAG et PRCE**, dont deux ont aujourd'hui rejoint l'équipe du département SRC (PRAG Anglais et PRAG Arts appliqués). Je participe enfin aux **jurys de recrutement des étudiants et de délivrance des diplômes.**

2006 – 2007

Assistant au responsable du niveau Licence 2, Département sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz. Prise de contact avec les intervenants extérieurs pour l'organisation des évaluations écrites en contrôle continu du premier semestre. Gestion de l'emploi du temps et des groupes de TD pour le second semestre.

2003

Aide à l'élaboration du contrat quadriennal 2005-2008 pour le Centre de recherche sur les médiations : Gestion et mise aux normes des fiches individuelles d'activité (UR3) pour les chercheurs et enseignants-chercheurs du laboratoire.

5.2 Responsabilités administratives scientifiques

- 2009 – 2010 **Membre élu à la commission d'expertise** de l'Université de Limoges pour la 71^{ème} section.
- 2008 – 2009 **Membre du comité d'organisation et coordinateur scientifique du colloque international francophone** *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, Limoges, 10, 11, 12 juin 2009. Élaboration des objectifs, constitution du comité scientifique, rédaction du budget, prise de contacts pour les partenariats académiques, préparation logistique, promotion du colloque (sites Internet spécialisés, presse et radios locales, etc.), relecture des actes pour correction syntaxique et mise en forme.
- 2005 **Responsable de l'organisation de la journée d'étude « Le game design de jeux vidéo », Université Paul Verlaine – Metz, 19 mars.** Élaboration des objectifs scientifiques et du programme de la manifestation, prise de contact avec les intervenants scientifiques et professionnels, établissement du budget, promotion de la journée (sites Internet spécialisés, presse et radios locales, etc.).

5.3 Travaux d'expertises et participations à des comités au sein de revues

- 2010 **Expertise de deux articles pour l'ouvrage *Images in Mobile Communication, New content, new uses, new perspectives?***, Coordonné par Corinne Martin, Thilo von Pape aux éditions Frank & Timme, Berlin. **Expertise d'un article pour la revue MEI**, Lavigne M. Pignier N., Coord., 2011, *La mémoire humaine à l'épreuve d'Internet*.
- 2009 Expertises d'articles pour la **revue *Apparence(s)*, Université Lille 3** (1 article), le **colloque *Ludovia***, Ax-les-thermes, 25, 26, 27 août (2 articles), la **revue scientifique internationale en ligne *Kinephanos*** (1 article).
- 2007 – 2008 Membre du **comité éditorial de la revue *Médiamorphoses***, reconnue comme qualifiante par la 71^{ème} section du CNU, publiée par l'Institut National de l'Audiovisuel et Armand Collin.
- 2008 Membre du **comité de lecture de la revue *Questions de communication***, reconnue comme qualifiante par la 71^{ème} section du CNU, numéros 13 et 14, publiée par le Centre de recherches sur les médiations (Université Paul Verlaine – Metz), Presses Universitaires de Nancy.
- 2008 **Expertise d'une candidature de chargé de recherches** pour le Fonds national de la recherche scientifique (FNRS, Belgique).
- 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.** Évaluation de deux textes proposés à publication.
- 2004 **Membre du comité technique du numéro 5 de la revue *Questions de communication*, publiée par les Presses universitaires de Nancy.** Traduction en anglais de plusieurs résumés d'articles et de leurs mots-clés.

6 Valorisation de la recherche

6.1 Communications et publications de vulgarisation scientifique

- 2009 **Interview donnée pour le site Internet du journal *Le Monde*** dans le cadre de la publication de l'article « Des jeux vidéo sur mesure », 9 décembre, en ligne : http://www.lemonde.fr/technologies/article/2009/12/09/des-jeux-video-sur-mesure_1277579_651865.html
- 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.
- 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 Participation à l'émission ***La place de la toile, France Culture***, « Le jeu vidéo est-il un art ? », 29 février.
- 2008 **Chapitre d'ouvrage** de vulgarisation « La typologie des jeux vidéo », *Les jeux vidéo rendent-ils accro ?*, Rurart Éditions, pp. 10 - 19.
- 2008 Conférence au ***Webdesign International Festival***, Limoges, 18 avril.
- 2008 Interview donnée pour ***Le Journal du Dimanche***, réalisée par Yann Philippin, « Les jeux vidéo, “machines à gratifications” », 21/12/08.
- 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 **Interview donnée pour le *Républicain Lorrain***, réalisée par Hervé Boggio pour un article de présentation du livre collectif sur le *game design* de jeux vidéo (voir chapitre « Publications »), 31 janvier, p. 23.
- 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.

- 2005 **Interview donnée pour le magazine *TOC***, réalisée par Marie Raymond dans le cadre d'un article sur les jeux vidéo comme phénomène culturel, numéro 14, novembre, p. 38.
- 2004 **Animation d'une table ronde sur le thème des jeux vidéo, Festival International du Film Scientifique, Orsay.** J'ai été invité par le comité d'organisation du festival à animer un débat sur les jeux vidéo lors de la cérémonie d'ouverture, où était projeté un documentaire commandé par Arte intitulé *Pixel room*.
- 2004 **Interview donnée pour le site Internet du journal *Le Monde***, réalisée par Stéphanie Chemla pour un article intitulé « La typologie des joueurs », publié le 10 décembre.
- 2003 (avec Poix J.), « Concevoir un jeu vidéo éducatif », ***Les dossiers de l'ingénierie éducative, CNDP***, 44, pp. 77-79.
- 2003 Interview donnée pour le mensuel ***Technikart***, réalisée par Lâm Hua pour un article de présentation de mon livre intitulé *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, numéro 73, juin, p. 124.