

## Sébastien GENVO

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

13 rue Rude  
87000 LIMOGES - FRANCE

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	<b>Maîtrise d'arts du spectacle</b> , 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	<b>Licence d'arts du spectacle</b> , mention études cinématographiques, Université de Metz.
1997 – 1999	<b>DEUG d'arts du spectacle</b> , mention études cinématographiques, Université de Metz.
1996 – 1997	<b>BAC L</b> 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 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 <sup>e</sup> et 7 <sup>e</sup> 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.

## Publications

### 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 (sous presse).
- 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.

### Chapitre d'ouvrages

- 2009 « Understanding digital playability », in: Wolf M.J.P., Perron B., dirs, *Video games theory reader 2*, New York, Routledge.
- 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

- 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*, 70.
- 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.

### 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.
- 2007 (avec Ezjyn A., Van Den Berghe T., Massou L., Vandenabeele L.), « Teaching e-Business through an Online Business Game: The Quest for Flexibility and Playability », *Eden 2007 annual conference*, Naples, Italie, 13 - 16 juin.
- 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<sup>er</sup> octobre.
- 2004 « Sémiotique des communications interculturelles dans les NTIC : le cas du *game design* de jeux vidéo », *Actes du 8<sup>e</sup> congrès de l'Association Internationale de Sémiotique*, Lyon, du 7 au 12 juillet.
- 2004 « *Game design* de jeux vidéo et communication interculturelle », *Actes du 14<sup>e</sup> congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, Béziers, 3,4 et 5 juin.

### Communication 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.
- 2007 « La typologie des jeux », Journée d'études *Les jeux vidéo rendent-ils accros ?*, Poitiers, 6 avril.
- 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.

### Conférences invitées

- 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.

### Communications sans actes

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.

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.

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<sup>er</sup> et 2 avril.

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

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.

#### **Communications de vulgarisation scientifique**

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.

2008 Participation à l'émission *La place de la toile*, France Culture, « Le jeu vidéo est-il un art ? », 29 février.

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 décembre 2008.

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.

2007 Intervention lors de la journée de réflexion *Hors-Limite*, « À quoi jouons nous ? », 22 mars.

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.

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* (voir chapitre « Publications »), numéro 73, juin, p. 124.

## Thématiques de recherches actuelles

Comme le soulignent des auteurs tels que Stephen Kline ou Stéphane Natkin, **les jeux vidéo peuvent être considérés comme un paradigme pour les arts et médias du 21<sup>e</sup> siècle**, en ce qu'ils posent pleinement la question du rôle auctorial de l'utilisateur dans l'actualisation d'une œuvre, en ce qu'ils mettent en exergue les défis qu'implique la gestion de comportements collectifs de masse dans des univers de fictions interactifs (avec les jeux « massivement multijoueurs »), ou encore parce qu'ils expérimentent la convergence des TIC dans leurs modalités de médiation. Dans cette optique, **j'approfondis les recherches que j'ai entreprises jusqu'à présent sur cet objet, tout en développant mes travaux qui portent sur des domaines voisins** : fictions numériques, interfaces tangibles, produits multimédias ludo-éducatifs, etc. Pour ce faire, mon programme de recherche s'articule autour de trois principaux axes :

- **Axe 1 : Mettre à profit les apports de la recherche en *game design* pour développer l'étude des nouveaux médias et des nouvelles formes d'expression artistique.** Comme le montre mon implication dans le projet européen « Web training game » (voir la section « projets de recherche achevés et en cours »), les recherches en *game design* peuvent venir compléter et enrichir les études menées sur les nouveaux médias en engageant de nouvelles réflexions théoriques sur la communication multimédia. À titre d'exemple, le concept de jouabilité, que j'ai pu développer dans plusieurs publications, permet de penser et d'éclairer sous un autre jour les phénomènes de « perméabilité sémiotique » qu'instaurent les dispositifs numériques interactifs<sup>1</sup>, notamment lorsqu'ils impliquent des pratiques d'appropriations et de créations en provenance des utilisateurs (comme ce peut être le cas pour les *machinimas* ou les plates-formes de partage de vidéos personnelles).
- **Axe 2 : Poursuivre une réflexion sur l'écriture numérique et ses modalités de production du sens.** Une part importante de mes publications a jusqu'à présent été consacrée aux nouvelles formes de fictions numériques, ouvrant notamment plusieurs pistes d'exploration quant à ce que le chercheur américain Henry Jenkins nomme la narration environnementale. Le rapprochement que j'ai effectué entre sémiotique narrative et ludologie permet de donner un cadre théorique à ces recherches. De façon plus générale, les réflexions menées sur les nouvelles formes de fiction numérique – qui comportent selon Jean-Marie Schaeffer une dimension fondamentalement transculturelle – incitent également à élargir le questionnement aux processus de médiation qu'instaurent de façon quotidienne ces technologies, en posant notamment la question des incidences des logiques de globalisation sur les formes d'écriture numérique et sur leurs appropriations.
- **Axe 3 : Prolonger la réflexion que j'ai initiée dans ma thèse au sujet de la transformation, suite aux progrès de la numérisation, des logiques**

---

<sup>1</sup> La notion de perméabilité sémiotique est notamment développée par Vincent Mabillot, 2000, *Les mises en scène de l'interactivité : représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiation interactive*, Thèse en sciences de l'information et de la communication, Lyon 2.

**sociales et économiques relatives aux marchés des médias contemporains.** L'avènement d'Internet et des pratiques qui y sont liées génèrent notamment de nombreuses modifications quant aux logiques sociales qui gouvernaient les industries culturelles jusque dans les années 90, ce qui nécessite de porter une attention soutenue à la convergence de la culture, de la communication et de l'information. Il est nécessaire de dépasser aujourd'hui certaines frontières qui départageaient hier les logiques de flot et les logiques éditoriales, au regard des pratiques de consommation qui s'inscrivent également dans une activité de production. C'est dans cette perspective de recherche que j'ai coordonné le numéro 22 de la revue *Médiamorphoses* (INA / Armand Colin), intitulé *Les jeux, un « bien » culturel ?* Il s'agissait de placer au centre de la réflexion l'avènement des pratiques de jeu en ligne et le rôle des pratiques amateurs dans la mise en forme culturelle du domaine, plus particulièrement vis-à-vis du processus de patrimonialisation de l'objet. Ce processus relève initialement des pratiques d'appropriation des joueurs et crée depuis quelques années des frictions avec les logiques d'obsolescence imposée par l'industrie vidéoludique. Ceci incite alors les acteurs industriels à réviser certains de leurs modèles économiques établis. Comme le montre cet exemple, un important terrain de recherche est ouvert pour mettre à jour les liens qui peuvent s'établir entre les stratégies d'acteurs et les logiques sociales qui animent les « cultures-industries » contemporaines.

## Mots-clés

**Disciplines :** Narratologie – Phénoménologie – Ethnométhodologie – Ludologie.

**Champs de recherche :** Esthétique de la médiation ludique – Théorie générale des usages et de l'appropriation des TIC – socio-économie des médias – TIC et société – Dimensions 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 – Médiation ludique.

## Détails de la soutenance de thèse

**Intitulé de la thèse :** *Le game design* de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle

**Date de soutenance :** 27 octobre 2006

**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

## 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 ».

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). 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*.

### **Projet de recherche européen Léonardo Da Vinci *Webtraining game***

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.

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

Objectifs : Le projet européen Leonardo da Vinci « Web training Game » avait 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.
- 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**

Soutien financier : 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.

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.

## Activités d'enseignement

- 2007 – 2009 **Maître de conférences**, Enseignements en **DUT Services et Réseaux de Communication**, en **Master 2 Sémiotique et sciences du langage** à l'université de Limoges ; en **Master 2 sciences, technologies** à l'École Nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN). **Thématiques des enseignements** : Enjeux des médias numériques et écritures pour les NTIC, esthétique et expression artistique, théories de la communication et méthodologies de travail, sémiotique des TIC.
- 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. Enseignements en **Licence** et **Master SIC** : Théories de la communication et méthodologies de travail, informatique, méthodologies de conception pour les NTIC.
- 2004 – 2006 **Allocataire - Moniteur**, université Paul Verlaine – Metz, UFR Sciences humaines et arts, Département Information et communication, service de 96 heures équivalent TD. Enseignements en **Licence** et **Master SIC** : Théories de la communication et méthodologies de travail, informatique, méthodologies de conception pour les NTIC.
- 2003 – 2004 **Chargé d'enseignement**, université Paul Verlaine – Metz, UFR Sciences humaines et arts, service de 64 heures équivalent TD. Enseignements en **Licence** et **Master SIC** : Théories de la communication et méthodologies de travail, méthodologies de conception pour les NTIC.

## Responsabilités administratives scientifiques

- **2009, Expertises d'articles** pour la revue *Apparence(s)*, Université Lille 3, le colloque Ludovia, Ax-les-thermes, 25, 26, 27 août, la revue scientifique internationale en ligne *Kinephanos*.
- **2008 – 2009, Membre du comité d'organisation et coordinateur scientifique du colloque international** « Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture », Limoges, 10, 11, 12 juin 2009.
- **2007 – 2008, Membre du comité éditorial de la revue *Médiamorphoses***, publiée par l'Institut National de l'Audiovisuel et Armand Collin.

- **2008, Membre du comité de lecture de la revue *Questions de communication***, 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.
- **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.

### Responsabilités administratives pédagogiques

- **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*, mention très honorable, 16 septembre, Université de la Rochelle.
- **2008 – 2009, Co-direction de thèse** de M. Jérôme Leroux, *Les nouveaux modes d'écriture du jeu vidéo*, avec Jacques Walter, Professeur, Centre de recherches sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz.
- **2007 – 2009, Directeur des études**, département Services et réseaux de communication ; **suivis de projets tuteurés** d'étudiants en DUT Services et réseaux de communication ; **membre de commissions consultatives** pour le recrutement de PRAG et PRCE.
- **2006 – 2007, Assistant au responsable pédagogique** du niveau Licence 2, Département sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz. **Direction de TER d'étudiants du Master** « Conception de produits médiatiques » et « Contenus et projets Internet » 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 ».