

UNIVERSITE DE LORRAINE

Centre de recherche sur les médiations (ÉA 3476)

**Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches
en sciences de l'information et de la communication**

TOME 2

**MÉMOIRE DE SYNTHÈSE
DES ACTIVITÉS DE RECHERCHE**

Présenté et soutenu publiquement le cinq décembre 2013

par

Sébastien Genvo

Garant : M. Jacques Walter, Professeur à l'université de Lorraine

Jury

M. Jean-Jacques Boutaud, Professeur à l'université de Bourgogne

M. Gilles Brougère, Professeur à l'université Paris Nord

M^{me} Sylvie Leleu-Merviel, Professeure à l'université de Valenciennes et du
Hainaut-Cambrésis

M. Bernard Perron, Professeur titulaire à l'université de Montréal

M^{me} Brigitte Simonnot, Professeure à l'université de Lorraine

Sommaire

Introduction	5
1) Définir le <i>game design</i> comme un processus de médiation (2001 – 2003).....	6
Une première réflexion sur les jeux vidéo comme forme d’expression artistique	6
Questionner les processus de médiation à partir du jeu comme source d’apprentissage informel.....	9
2) Analyser et conceptualiser le <i>game design</i> de jeux vidéo selon une approche interculturelle (2003 – 2009)	12
Une analyse des logiques socio-économiques.....	13
Une analyse sémiotique et esthétique.....	14
Une analyse micro-sociologique des pratiques	15
Un cadre interdisciplinaire	15
3) Penser les processus de ludicisation (2009 – 2013)	17
Rayonnement scientifique	20
Exploration de pistes futures	21
Annexe 1. Curriculum Vitae	27
1. Curriculum Vitae.....	27
Situation & coordonnées	27
Expériences professionnelles	27
Parcours d’études	28
Appartenance à des associations et groupes scientifiques.....	28
Compétences appliquées	29
2. Participation à des projets de recherche	29
Projet ANR « LUTIN Game Lab »	29
Projet de recherche européen Leonardo Da Vinci « Web training game »	30
3. Valorisation de la recherche	32
Communications et publications de vulgarisation scientifique	32
4. Publications.....	35
Ouvrages.....	35
Chapitres d’ouvrage.....	35
Articles dans revues à comité de lecture	36
Actes de congrès à comité de lecture	37
Conférences invitées.....	38

Communications en colloques, journées d'études, séminaires	38
Production artistique théorisée	40
Traductions anglais - français.....	40
Notes de lecture	41
5. Activités d'enseignement et d'encadrement.....	41
Intitulé des enseignements, niveau et volume horaire	41
Directions de thèses et participations à des jurys	46
Liste des directions de mémoires de Master de 2007 à 2012	47
6. Responsabilités collectives et administratives	48
Responsabilités administratives pédagogiques.....	48
Responsabilités administratives scientifiques	49
Travaux d'expertises et participations à des comités au sein de revues.....	50
Annexe 1. Appel à communication de la revue <i>Interfaces numériques</i>	53
Annexe 2. Appel à communication de la revue <i>Sciences du jeu</i>	57
Annexe 3. Descriptifs des cours orientés vers l'étude des jeux vidéo dispensés à partir de septembre 2013	63
1. Niveau L3 Information - Communication : « Découverte de l'Internet et des médias numériques : Les jeux numériques ».....	63
2. Niveau M1 Information – Communication, spécialité Création de Projets Numériques : « Théories des jeux numériques »	63
3. Niveau M2 Information – Communication, spécialité Création de Projets Numériques.....	65

Introduction

Ce mémoire de synthèse propose de revenir sur l'évolution de mes activités scientifiques en trois temps. La première partie met en évidence les principales problématiques investies à partir de mon inscription en maîtrise (2001) – où j'ai mené mon premier travail de recherche –, jusqu'à mon inscription en doctorat. Il s'agira de revenir sur les intentions et contextes qui permettent de resituer plusieurs choix initiaux de positionnement scientifique. Un second temps développe les principales problématiques explorées dans le cadre de ma thèse jusqu'à la parution de mon ouvrage *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*¹ en 2009, qui est une version retravaillée et actualisée de mon doctorat (soutenu en 2006). Cela permettra de montrer dans un troisième temps comment certaines réflexions ont été reprises pour servir de socle à la construction d'un chantier de recherche structuré autour de thématiques et de problématisations nouvelles. Il s'agira en somme de restituer la formation des préoccupations scientifiques qui ont donné lieu au présent travail, tout en dégagant, dans un esprit de synthèse, les principaux outils théoriques et les principales méthodes mobilisées tout au long de mon parcours. Cette dernière partie reprendra également les différents horizons de recherche dépeints en conclusion du premier tome afin de mettre en évidence les initiatives que je mène actuellement pour les explorer.

Il faut souligner que j'ai eu la chance d'être à la fois témoin et acteur de l'émergence et de la structuration d'un champ d'études en sciences humaines, qui était encore embryonnaire au début de mes travaux, tant sur le plan national qu'international. Si mes différentes parties reviendront de façon transversale sur l'évolution de ce contexte, il ne s'agit pas de prétendre faire un inventaire exhaustif des logiques de constitution de ce champ², mais davantage de mettre en évidence la façon dont ce contexte scientifique mouvant a pu guider l'évolution de mes réflexions à partir d'une position disciplinairement située, qui s'ancre dans les sciences de l'information et de la communication.

¹ S. Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009.

² Plusieurs articles ont par ailleurs esquissé des pistes pour mener cette entreprise, voir notamment J. Rueff, « Où en sont les *game studies* ? », *Réseaux*, 151, 2008, pp. 139 – 166 et V. Zabban, « Retour sur les *game studies* », *Réseau*, 173 – 174, pp. 137 – 176.

1) Définir le *game design* comme un processus de médiation (2001 - 2003)

- **Une première réflexion sur les jeux vidéo comme forme d'expression artistique**

Mon parcours d'étude relève initialement d'une formation en arts du spectacle orientée vers les études cinématographique, où la formation offrait un cadre disciplinaire relevant avant tout de l'esthétique et de la sociologie. Il faut souligner qu'à ce moment mon intention était avant tout de m'accomplir professionnellement dans l'industrie vidéoludique. Mon année de maîtrise, débutée en octobre 2000, fut décisive à plus d'un titre, du fait de la rédaction de mon mémoire universitaire tout d'abord. Le choix du sujet, les enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo, ne se fit pas immédiatement, bien qu'il me semblait constituer un atout indéniable pour atteindre mon objectif professionnel. J'avais en effet rencontré au sein du corps professoral quelques réticences quant à la réalisation d'un tel projet. Néanmoins, les différents outils théoriques qui m'avaient été délivrés au cours de mon cursus au sujet d'un objet comme le cinéma me laissaient entrevoir la possibilité d'étudier ce médium en abordant une approche comparative. D'autant qu'en avril 2000, un hors série de la revue *Les cahiers du cinéma* faisait le point sur les relations que pouvaient entretenir les jeux vidéo et le 7^{ème} art, ce qui confortait mes premières intuitions.

La problématique qui se dégagait alors consistait à comprendre les raisons de la mise en comparaison du jeu vidéo aux formes d'art, ceci par différentes instances (joueurs, journaux spécialisés, musées, etc.). Fabrice Montebello, à ce moment maître de conférence, spécialisé en histoire et sociologie du cinéma et des cultures populaires, accepta de diriger mon mémoire de maîtrise. Une partie importante du travail était consacrée à la définition du jeu vidéo en tant que forme d'expression et à l'analyse des logiques d'institutionnalisation de ses pratiques. L'approche qu'il m'encouragea à développer me sembla particulièrement féconde, à savoir la prise en compte du point de vue de l'amateur comme expert culturel et acteur de la légitimation du domaine. Pour comprendre la formulation de cette problématique, il est important de resituer le paysage des travaux académiques en France à ce moment. En effet, la problématique et l'approche que j'avais adoptées correspondait au repositionnement général des travaux menés en sciences humaines vis-à-vis des jeux vidéo au début des années 2000.

Au cours des années 90, la plupart des premiers ouvrages français publiés sur le sujet l'ont été en réponse aux critiques et craintes que pouvait susciter le domaine, participant de la sorte à sa légitimation institutionnelle progressive. Un ouvrage de vulgarisation intitulé *L'univers des jeux vidéo*, paru en 1998 et écrit par deux professionnels du multimédia, Alain et Frédéric Le Diberder³, servait alors fréquemment de référence dans la littérature scientifique, ce livre étant la réédition d'un autre paru sous le titre évocateur de *Qui a peur des jeux vidéo ?* (en 1993⁴). La revue *Réseaux* publia en 1994 un dossier sur les jeux vidéo dont la présentation montre qu'il rejoint cette même tendance : « L'activité ludique des "Nintendo kids" est ordinairement très mal perçue par les adultes qui la considèrent inutile, ou pire, comme une source de violence et de sexisme. Jean-Paul Lafrance s'emploie au contraire à réhabiliter les jeux vidéo, à montrer qu'ils sont un élément essentiel de la culture adolescente et que la pratique en est beaucoup plus diversifiée que l'on ne l'imagine. Patricia Greenfield et Jacques Perriault se sont intéressés aux processus cognitifs qui sont à l'œuvre dans ces jeux vidéo. Ils estiment qu'ils popularisent des procédés de perception et de connaissances nouveaux. [...] Il y a sans doute là une piste de recherche pour les pédagogues »⁵.

Au tournant des années 2000, l'acceptation de plus en plus marquée des jeux vidéo dans le domaine culturel et artistique va conjointement être accompagnée par une multiplication des publications d'ouvrages scientifiques et va ouvrir la voie à d'autres types de questionnements, notamment sociologiques. Ainsi, le livre de Laurent Trémel, publié en 2001 aux Presses universitaires de France⁶, est l'un des premiers ouvrages relevant de cette discipline à aborder le phénomène, sans s'y consacrer toutefois entièrement, puisque les jeux vidéo sont ici abordés dans une optique comparative avec une autre pratique ludique, le jeu de rôle sur table. L'approche de l'objet rompt de même avec celle adoptée jusqu'alors puisque Laurent Trémel revendique une posture socio-critique vis-à-vis des processus de légitimation sociale de l'objet, que ce soit par l'industrie ou la sphère académique. Il s'agit de montrer qu'une vision ethnocentrée et néo-libérale du monde s'impose dans les productions vidéoludiques, sans que celle-ci ne soit nécessairement questionnée ou remise en cause.

³ A. Le Diberder, F. Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 1998.

⁴ A. Le Diberder, F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La découverte, 1993.

⁵ P. Flichy, « Présentation », *Réseaux*, 67, 1994, p. 5.

⁶ L. Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.

La même année paraît également un autre ouvrage questionnant la dimension sociale de l'objet intitulé *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo* et dirigé par Elisabeth Fichez et Jacques Noyer⁷, tous deux chercheurs en sciences de l'information et de la communication. Il faut également relever la publication en 2001 d'un dossier de la revue *Médiamorphoses*⁸, dirigé par Geneviève Jacquinot⁹, dénommé « Qui a encore peur des jeux vidéo ? ». Il s'agit, avec l'apport de textes relevant d'horizons disciplinaires variés, de s'inscrire dans une perspective proche de celle adoptée par le numéro de la revue *Réseaux*. Les contributeurs proposent « d'éclairer un phénomène économique et social, dont les retombées éducatives et culturelles ne sont sans doute pas négligeables, bien que peu étudiées et surtout, fort encombrées d'idées reçues qui circulent aussi bien dans le grand public que, ce qui est plus grave, dans la littérature dite scientifique »¹⁰. Alors que plusieurs articles permettent d'approfondir certains points abordés par la recherche au cours des années 90 (une contribution de Patricia Greenfield apporte par exemple de nouveaux éclairages sur le rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives), d'autres types de réflexions font leur apparition vis-à-vis du médium, comme la place que pourrait tenir la création artistique dans ces productions.

Bien que les sciences de l'information et de la communication se soient très tôt positionnées sur le domaine, force est de constater le peu de travaux français relevant de cette discipline qui soient à ce moment entièrement consacrés à l'objet (le livre dirigé par Elisabeth Fichez et Jacques Noyer faisant alors figure d'exception). À ce moment, les principaux apports théoriques de la discipline sur les modes d'appréhension des jeux vidéo peuvent être trouvés dans les séminaires du laboratoire Paragraphe « action sur l'image », animés par Jean-Louis Weissberg depuis 1999, sans que ce domaine ne soit toutefois considéré comme le principal objet d'étude, puisqu'il est inscrit dans la délimitation plus vaste des « œuvres hypermédias »¹¹. Il s'agit de forger un vocabulaire et des concepts pour mener la critique de ces œuvres, à partir d'une constatation mise en avant dans la présentation du séminaire : « Le contexte de l'univers numérique redéploie quelques questions majeures déjà envisagées dans le cadre de la critique littéraire ou filmique au nombre desquelles figurent l'invention de langages expressifs, les figures de l'implicite, les contraintes dues aux supports ou les

⁷ E. Fichez., J. Noyer, Dirs., *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001.

⁸ G. Jacquinot, dir., 2001, « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *Médiamorphoses*, 3, pp. 19-103.

⁹ Geneviève Jacquinot est Professeur en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 8.

¹⁰ G. Jacquinot, dir., 2001, « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », *op. cit.*, p. 21.

¹¹ J.-L. Weissberg, « Présentation du séminaire », *Action sur l'image*, 1999, en ligne : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/pres9900.htm>

postures de réception »¹². Sur le plan international, l'année 2001 correspond par ailleurs à la parution du premier numéro de la revue en revue *Game studies* qui est la première revue scientifique consacrée à l'étude des jeux vidéo. L'intention affichée par Espen Aarseth (responsable éditorial) dans le texte de présentation de ce numéro¹³ est alors de contribuer à l'élaboration d'un nouveau champ et d'une nouvelle approche disciplinaire, cette année étant présentée comme l'an 1 de la structuration de ce champ en ce que la première conférence internationale sur les jeux vidéo vient d'être organisée à Copenhague. En somme, si les jeux vidéo connaissent une légitimation au sein de la société globale au début des années 2000, celle-ci se traduit également sur le plan académique, tant au niveau national qu'international.

- **Questionner les processus de médiation à partir du jeu comme source d'apprentissage informel**

Au cours de mon année de maîtrise, en 2001, j'avais réussi à intégrer Ubi Soft (l'un des principaux éditeurs de jeux vidéo au niveau mondial) en tant que *game designer*, concrétisant alors mon projet professionnel. Parallèlement à ma nouvelle activité professionnelle, je terminai mon mémoire, qui fut alors reçu avec beaucoup d'intérêt par les deux membres de mon jury, Fabrice Montebello et Jean-Marc Leveratto, Professeur de sociologie de l'art et de la culture à l'université de Lorraine et directeur du laboratoire ERASE, « Équipe de recherche d'anthropologie et de sociologie de l'expertise ». Ce dernier m'incita d'ailleurs à faire parvenir mon tapuscrit à divers éditeurs. Le retour fut favorable de la part des éditions L'Harmattan, ce qui me conforta dans l'idée que les jeux vidéo avaient leur place comme objet d'étude à part entière (mon mémoire fut alors édité en 2003¹⁴). Cette dernière nouvelle m'encouragea à reprendre un cursus universitaire au bout d'un an et demi passé chez Ubi Soft, alors que j'avais décidé de ne pas poursuivre dans cette voie. J'avais en effet l'impression d'avoir laissé inachevé l'exploration d'une voie qui m'avait réellement passionnée, celle de la recherche, et au sujet de laquelle je pensais pouvoir apporter une contribution sur un sujet que je commençai à bien connaître à travers différents aspects.

¹² *Ibidem*.

¹³ E. Aarseth, « Computer game studies, Year one », *Game Studies*, 1, 2001, en ligne : <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

¹⁴ S. Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003.

J'avais alors décidé de maximiser mes chances de réussite en me consacrant pleinement à cette nouvelle activité, dans l'espoir de pouvoir obtenir une allocation de recherche.

Les sciences de l'information et de la communication semblaient convenir pour commencer ces recherches du fait de leur interdisciplinarité. Je souhaitais en effet approfondir, pour mon travail de DEA¹⁵, une thématique qui avait été esquissée au sein de ma maîtrise au sujet des enjeux culturels du phénomène et qui ne cessait de s'imposer à moi lors de mon expérience de *game designer*, celle de la pratique des jeux vidéo comme source d'apprentissages informels. Les recherches sur le domaine suscitaient alors de nombreuses interrogations puisqu'elles n'élucidaient pas le problème du transfert qui veut que les connaissances « deviennent de plein exercice lorsque celui qui les apprend est capable de les appliquer à d'autres sujets que celui qui a servi à les présenter »¹⁶ (Perriault, 2002 : 27). Mes observations effectuées dans un contexte professionnel de *game design* m'incitèrent alors à considérer plus particulièrement le cas de ce métier. Les offres d'emplois concernant l'exercice de ce poste exigeaient avant tout une passion du domaine, qui faisait preuve de compétences acquises pour la profession. La question centrale de mon mémoire était donc de savoir dans quelle mesure le jeu vidéo, considéré comme une source d'apprentissages informels, permettrait l'acquisition de connaissances transférables dans des situations différentes de la pratique de jeu, en considérant plus particulièrement le cas du travail de conception professionnel en *game design*. Il était selon moi nécessaire d'aborder à la fois une analyse sémio-pragmatique et une analyse des usages, pour ne pas faire de supputation sur l'objet ou sur l'usage qui en était fait. Une approche communicationnelle me paraissait donc pertinente pour répondre à cette problématique, en permettant d'approcher, à travers des emprunts disciplinaires variés, les relations existantes entre concepteurs et usagers par l'intermédiaire du *game design*.

Mon mémoire a été dirigé par Jacques Walter, directeur du Centre de recherche sur les médiations (CREM), qui fit part de beaucoup d'intérêt pour le sujet et qui m'apporta de précieuses recommandations théoriques, notamment sur la théorisation des processus de médiation. Ce fut également pour moi l'occasion de prendre connaissance des travaux réalisés au sein du CREM, notamment ceux de Catherine Kellner – maître de conférences en sciences

¹⁵ S. Genvo, *Les jeux vidéo comme source d'apprentissages informels. Le cas du game design de jeux vidéo*, mémoire de DEA en sciences de l'information et de la communication réalisé sous la direction de J. Walter, Université Paul Verlaine – Metz, 2003.

¹⁶ J. Perriault, *Éducation et nouvelles technologies*, Paris, Nathan Université, 2002.

de l'information et de la communication à l'université Paul Verlaine –, qui abordaient justement dans sa thèse (également dirigée par Jacques Walter) le sujet de l'apprentissage par le cédérom « ludo-éducatif » et le rôle de l'activité ludique dans cette médiation¹⁷. Son cadre théorique qui me guida pour aborder le rôle du joueur dans le processus de médiation était notamment construit autour de la conceptualisation du jeu proposée par un philosophe que je découvrais alors pour la première fois, Jacques Henriot.

Au sein de mon mémoire de DEA, j'avais constaté la possibilité de transfert de savoirs acquis au cours de la pratique vidéoludique au sein d'un contexte professionnel¹⁸, mais mes conclusions au sujet des apprentissages informels m'avaient également permis de vérifier la pertinence d'une réflexion de Pierre Dominicé, Professeur en sciences de l'éducation, qui avançait que « dans beaucoup de métiers, l'absence de savoirs de référence a souvent mené à une improvisation excessive. Le savoir n'était envisagé que sous l'angle de l'expérience, la pratique imposant sa loi à toute connaissance plus conceptuelle »¹⁹. Or, l'industrie vidéoludique française connaissait à ce moment une forte crise, qui faisait suite aux modifications des modèles de développement initiées au cours de la seconde moitié des années 90. Les acteurs du domaine appelaient alors à une restructuration de l'industrie, qui passait notamment par une formalisation des apprentissages, une trop grande confiance placée dans les connaissances acquises par la pratique ayant effectivement amené à une « improvisation excessive ». Ceci se concrétisa par la mise en place de l'« École nationale du jeu et des médias interactifs numériques » à Angoulèmes et par un ensemble de mesures gouvernementales qui traduisaient une légitimation et une institutionnalisation du domaine au sein de la culture et des arts. Un bulletin du département des études et de la prospective du Ministère de la Culture et de la communication, dirigé par Alain et Frédéric Le Diberder, engageait notamment le lecteur à considérer le jeu vidéo comme une œuvre culturelle et artistique, ceci dans de nombreux passages : « La filière implique la politique culturelle dès lors qu'elle emploie pour l'essentiel des créateurs qui manipulent l'imaginaire », « il s'agit bel et bien d'œuvres de l'esprit, dotées d'un contenu éditorial et artistique original, en tant

¹⁷ C. Kellner, *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif »*. Approche communicationnelle, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication réalisée sous la direction de J. Walter, Université Paul Verlaine – Metz, 2000.

¹⁸ Nous avons notamment suivi la cas de la création d'une société d'expertise en *game design*, qui donna finalement naissance à un studio de développement de jeux pour téléphones mobiles.

¹⁹ P. Dominicé, « Les apprentissages informels font partie de la formation », *éducation permanente*, 3, 2000, pp. 6-8.

qu'œuvres de création », « les jeux vidéo véhiculent les valeurs culturelles du pays où ils sont élaborés »²⁰,...

Cependant, ces différentes affirmations posaient question au regard d'un champ que j'avais commencé à définir dans mon mémoire de DEA, celui du *game design*. J'avais en effet avancé que « la confrontation entre la conception que se fait le *game designer* de l'idée du jeu et la conception que s'en fait l'utilisateur va être déterminante dans le succès d'une œuvre de jeu vidéo. La difficulté majeure réside dans la mise en commun de l'idée de jeu. Le *game designer* va alors devoir communiquer l'idée de jeu chez des utilisateurs de cultures différentes (puisque le jeu vidéo est une œuvre dont le coût nécessite dans la plupart des cas une distribution mondialisée) »²¹. L'acquisition de connaissances qui résultait de cette pratique ludique m'interpellait. Devait-on expliquer cette « communication de l'idée de jeu » en se fondant sur un modèle diffusionniste, impliquant une normalisation des pratiques à travers les multiples cultures ? S'agissait-il de considérer que l'industrie dans son ensemble véhiculait des représentations culturelles homogènes et ethnocentrées, comme le postulaient certains chercheurs, ou pouvait-on y constater l'expression de tendances divergentes, voire de visions du monde plus individuelles, comme le prétendent certains professionnels à des fins de légitimation sociale ? Et quel serait dans ce cadre le rôle du joueur dans cette médiation ?

Ces interrogations furent les problématiques au centre de mon travail de thèse, qui proposait de développer une approche interculturelle et communicationnelle du *game design* de jeux vidéo. Le développement d'une perspective interculturelle me permis également d'obtenir sur concours une allocation de recherche allouée par mon école doctorale, l'exploration de cette thématique étant l'une des conditions d'attribution de l'allocation (l'intitulé de l'école doctorale était alors « Perspectives interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés »).

2) Analyser et conceptualiser le *game design* de jeux vidéo selon une approche interculturelle (2003 – 2009)

²⁰ A. LeDiberder, F. LeDiberder, « La création de jeux vidéo en France en 2001 », bulletin du département des études et de la prospective, 139, 2002.

²¹ S. Genvo, *Les jeux vidéo comme source d'apprentissages informels. Le cas du game design de jeux vidéo*, op. cit., p. 93.

À partir de mon travail de thèse jusqu'à sa publication sous forme d'ouvrage, il s'agissait d'interroger les configurations d'échanges mises en place par les jeux vidéo pour permettre une médiation ludique interculturelle. Pour répondre à ces questionnements, mes activités de recherches se sont articulées de 2003 à 2009 autour de trois principaux axes :

- **Une analyse des logiques socio-économiques**

Cette étude a 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 selon un modèle proposé par Kline, Dyer-Witthford et De Peuter²². À ce titre, face aux progrès de la numérisation et de la convergence, il a été nécessaire de réactualiser la théorie des industries culturelles. 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 Warnier²³, m'a permis de répondre à cette nécessité. Cette perspective a notamment permis de mettre en évidence la façon dont le contexte socio-économique de cette industrie globalisée a contribué à forger des thématiques et discours dominants de masculinité militarisée dans les contenus de ces logiciels. Les réflexions issues de cet axe ont notamment donné lieu à la publication d'un article au sein de la revue *Quaderni*²⁴. Cette revue propose de penser la communication dans ses rapports essentiels avec les technologies et le pouvoir. Plusieurs communications ont aussi été faites dans des congrès à comités de lecture avec actes, qui étaient orientés vers des thématiques d'interculturalité²⁵. Les problématiques

²² S. Kline, N. Dyer-Witthford, G. De Peuter, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press, 2003.

²³ J.P. Warnier, 2004, *La mondialisation de la culture*, Paris, La Découverte, 1999.

²⁴ S. Genvo, « 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, 2008, pp. 43 - 52

²⁵ S. Genvo, « Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication et identité culturelle : le cas des jeux vidéo français », *Actes du 4ème congrès de l'association des franco-romanistes allemands*, Fribourg, Allemagne, 2005 ; S. Genvo, « Sémiotique des communications interculturelles dans les NTIC : le cas du game design de jeux vidéo », *Actes du 8e congrès de l'Association Internationale de Sémiotique*, édition sur cédérom, 2004 ; S. Genvo, « Game design de jeux vidéo et communication interculturelle », *Actes du 14e congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, Béziers, 2004, pp. 355 - 360.

développées dans cet axe ont aussi été approfondie à la suite de ma thèse par l'intermédiaire de la direction d'un numéro de la revue *Médiamorphoses*, paru en 2008²⁶.

- **Une analyse sémiotique et esthétique**

Un second axe de mes travaux a développé les modalités de médiation ludique en abordant le jeu vidéo comme support de contenu, ceci à partir d'un aspect spécifique, celui du *game design*. Cependant, la délimitation de ce domaine posait plusieurs problèmes définitionnels : faut-il situer le *game design* en rupture par rapport à d'autres modes de médiations fictionnelles, comme le suggère Gonzalo Frasca²⁷ ? Ou faut-il considérer que les jeux vidéo partagent avec d'autres formes de fiction certains mécanismes fondamentaux communs, ce qui permettrait de les resituer dans une généalogie dont ils ne seraient que les derniers descendants (qui ont certes leurs particularités propres mais qui ne se situent pas en rupture par rapport aux précédentes formes de médiations fictionnelles) ? 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. Une réflexion a été menée sur la spécificité et/ou l'intermédialité 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 »²⁸ – et qui nécessite de porter 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. Cet axe de recherche est celui qui a donné lieu à la plus grande part de mes publications²⁹, en orientant notamment les réflexions autour de la formulation du vocabulaire critique permettant de mener une analyse du *game design* d'un jeu vidéo. Dans ce cadre, des

²⁶ S. Genvo, Coord., *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?*, *Médiamorphoses*, 22, INA / Armand Colin, 2008, 128 p.

²⁷ G. Frasca, 2003, « Simulation versus narrative », in : M.J.P. Wolf, B. Perron, dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge, 2003, pp. 221 - 236.

²⁸ S. Genvo, Dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, 377 p.

²⁹ Voir notamment S. Genvo, 2009, « Understanding digital playability », in: Wolf M.J.P., Perron B., dirs, *Video games theory reader 2*, New York, Routledge, pp. 133 – 149 ; S. Genvo, 2009, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », in : Tisseron S., Coord., *Adolescence*, 69, pp. 645 – 655 ; S. Genvo, « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Comparaison*, Peter Lang, 2002, 2, pp. 103-112 ; S. Genvo, 2006, « Le game design de jeux vidéo, une nouvelle forme de narration interculturelle ? », *Contemporary French and Francophone Studies*, Routledge, 10, 3, pp. 331-339.

outils théoriques ont essentiellement été empruntés à la sémiotique narrative greimassienne et à la ludologie. Ceci se reflète également par les lieux d'accueil de mes articles, puisque plusieurs articles relevant de cet axe furent publiés au sein de revues consacrées aux études littéraires comparées et un article, portant sur le concept de jouabilité numérique, a été publié dans une anthologie anglophone consacrée aux théories des jeux vidéo.

- **Une analyse micro-sociologique des pratiques**

Je me suis intéressé au sein d'un troisième axe aux usages prenant place dans le cadre de jeux de rôles en ligne à univers persistant, qui constituent un terrain d'enquête adapté à une recherche sur les médiations interculturelles. Cela a permis de décrire la façon dont les utilisateurs actualisent une structure conçue à des fins de jeu, pour finalement devenir joueurs. Un recours a été fait aux théories de l'ethnométhodologie, en l'éclairant des apports précédents. Cette démarche compréhensive visait 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. La méthodologie employée a permis de relever la façon dont les joueurs opèrent la construction signifiante d'un monde ludique en ligne. Cette étude a notamment donné lieu à publication dans le prolongement de journées d'étude en socio-anthropologie, où elle a été présentée³⁰. Il est à noter que la socio-anthropologie invite à composer avec les outils théoriques et méthodologiques de la sociologie, de l'anthropologie et de disciplines proches³¹, offrant donc un cadre adéquat au montage théorique effectué autour de concepts issus de l'ethnométhodologie.

- **Un cadre interdisciplinaire**

Comme le montre l'articulation de mes différents axes de recherche, mais aussi les instances de mise en visibilité de mes travaux, 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

³⁰ S. Genvo, 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.

³¹ Voir <http://www.iiaac.cnrs.fr/laios/spip.php?article123>

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. La thèse que cette approche a permis de soutenir est que la médiation interculturelle ludique par support informatique ne se réalise pas à travers l'influence de la structure sur le joueur mais résulte d'une construction, issue de la mise en relation d'individus de cultures diverses à l'objet, qui véhicule ses propres représentations du jeu.

Au-delà d'initiatives de publications individuelles, j'ai également souhaité montrer l'adéquation d'un tel cadre interdisciplinaire à l'étude de cet objet en dirigeant plusieurs publications et manifestations intégrant cette perspective. On peut notamment mentionner la direction d'un ouvrage collectif consacré au *game design* qui réunit des contributions issues des sciences du langage, des SIC, des sciences de l'art, des sciences politiques, des études littéraires³². J'ai également coordonné avec Sylvie Craipeau (Professeure de sociologie) le premier colloque international français consacré au domaine en 2009, dont l'intitulé *Les jeux vidéo, au croisement du social de l'art et de la culture* traduit ce souci de croisement des perspectives (une sélection de communication a été publiée au sein d'un numéro hors-série de la revue *Questions de communication* en 2010, coordonné par Sylvie Craipeau, Brigitte Simonnot et moi-même³³).

Il me semble important de souligner que ces axes de recherches « fondamentales » ont abouti, en plus de publications fréquentes, à des mises en application au sein de plusieurs projets de recherche. 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 » (2004 – 2007)³⁴, qui avait notamment pour objectif le développement de scénarios de jeu d'entreprise *e-business* pour la formation des cadres, des dirigeants et d'étudiants. 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

³² S. Genvo, 2006, Dir., *Le game design de jeux vidéo*, op. cit.

³³ S. Craipeau, S. Genvo, B. Simonnot, *Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, *Questions de communication*, numéro hors-série, 2010, Presses universitaires de Nancy.

³⁴ Voir détails du projet au sein du CV en annexe.

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).

Mes travaux en sémiotique du *gameplay* ont trouvé une application dans le cadre du projet de l'Agence Nationale de la Recherche « Lutin Game Lab »³⁵ (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 vidéo fini ou en cours de développement, ceci en partenariat avec plusieurs studios de développement. 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*. Ce projet a donné lieu à publication au sein du congrès H2PTM'09³⁶, qui est une conférence internationale et pluridisciplinaire proposant de rendre compte des derniers avancements de la recherche et du développement des hypertextes et hypermédias dans des domaines variés, dont les jeux numériques.

3) Penser les processus de ludicisation (2009 – 2013)

La légitimation et la reconnaissance institutionnelle des jeux vidéo au cours des années 2000 s'est accompagnée à la fin de cette décennie d'une diversification des secteurs d'application du jeu sur support numérique, qui investissait aussi bien le secteur journalistique, de la santé, de la communication institutionnelle, de la formation d'entreprise, etc. (alors qu'il était jusqu'à ce moment avant tout lié au secteur de l'éducation lorsqu'il ne s'exprimait pas dans le cadre de l'industrie vidéoludique). L'ouvrage *Persuasive Games* de

³⁵ Voir détails du projet au sein du CV en annexe.

³⁶ S. Genvo, S. Bouchardon, « Conception et développement d'un outil collaboratif pour l'évaluation du gameplay », *H2PTM'09*, Paris, 2009, pp. 291 - 296.

Ian Bogost³⁷, publié en 2007, est l'un des premiers à conceptualiser et à rendre compte de cette dynamique, en mettant l'accent sur le pouvoir « expressif » des jeux vidéo. Sur le plan national, un appel à projet gouvernemental, initié dans le cadre du Programme d'Investissement d'Avenir, est lancé dans l'optique de favoriser le développement de « *serious games* », ceci avec un budget de 30 millions d'euros. Cela s'accompagne en France sur le plan académique par une multiplication de publications et de séminaires proposant de définir la notion et de rendre compte de ce domaine émergent³⁸.

Ces phénomènes de transformation des vocations prêtées au jeu m'ont incité alors à mener une réactualisation d'une problématique qui est transversale à l'ensemble de mes travaux, à savoir comment se communique l'idée de jeu, pour prendre en considération le caractère mouvant et changeant de ce qui fait sens ludique, ceci selon un axe diachronique. Si cet axe était déjà présent en partie dans mon doctorat à travers l'histoire globale de l'industrie du jeu vidéo, il était néanmoins minimisé en ce que l'étude des processus de médiation interculturelle m'avait encouragé à développer un terrain qui considérait avant tout le phénomène de façon synchronique, pour mettre en relation différentes pratiques culturelles au sein d'un même jeu en ligne. La prise en compte des processus de variation des structures et pratiques ludiques nécessitait cependant de revisiter et d'approfondir certains concepts que j'avais esquissé dans mes travaux précédents pour comprendre ce qui fait « jeu », notamment les notions de jouabilité, de joueur-modèle et de « marqueurs pragmatiques de la jouabilité » (que je théorise dans le présent mémoire par la notion d'èthos ludique).

Jusqu'alors, j'avais retenu des approches ludologiques la définition d'une structure de jeu en tant que système, ce qui constituait cependant un obstacle pour penser cette nouvelle problématique en ce que l'approche systémique ne prenait pas en considération l'aspect mouvant, changeant, processuel du phénomène³⁹. Le présent travail m'a permis de repenser l'articulation des différents composants d'une structure de jeu, et la relation que celle-ci entretient avec son contexte, à travers les notions d'agencement et de diagramme, le concept de ludicisation permettant alors de désigner de façon globale ce qui fait qu'un objet en vient à être reconnu et accepté comme un jeu. La formulation de ce concept nécessitait cependant de

³⁷ I. Bogost, *Persuasive games*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2007.

³⁸ Voir notamment A. Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game, approche culturelle, pragmatique et formelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, université Toulouse – Le Mirail, 2007 ; J. Alvarez, D. Djaouti, *Introduction au serious game*, Paris, Questions théoriques, 2010.

³⁹ Voir T.M. Malaby, « Beyond Play. A new approach to games », *Games and culture*, 2(2), 2007, pp. 95-113.

me positionner par rapport à d'autres qui émergeaient à ce moment et qui étaient formulés à partir de l'observation du même phénomène. J'ai alors été amené à montrer que ces concepts, notamment celui de *gamification*, adoptaient une approche diamétralement opposée à la mienne, en ce qu'ils se fondent sur une perspective béhavioriste et essentialiste des phénomènes ludiques. Cela me permettait en même temps de réaffirmer dans un autre cadre l'approche co-constructiviste des phénomènes ludiques qui prévalait déjà dans mes premiers travaux.

À ce titre, comme je l'ai indiqué dans le premier tome, les critiques académiques furent rapidement vives vis-à-vis du concept de *gamification* tel qu'il a été initialement défini. Dans ce contexte de nécessité d'élaboration d'outils conceptuels pour penser les évolutions et transformations des phénomènes ludiques, mes premières réflexions sur la question trouvèrent rapidement un écho favorable sur le plan national⁴⁰ et international⁴¹, ce qui me conforta dans le développement de cette approche. Conjointement, mes réflexions s'inscrivaient dans une certaine continuité avec mes travaux de doctorat en ce que ce nouveau cadre nécessitait tout de même d'approfondir et d'étendre le vocabulaire critique permettant de comprendre les processus de formation du sens ludique d'un objet. Cela s'est par exemple traduit par la publication dans la revue *Communication* d'un article⁴² portant sur la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale pour comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo (co-écrit avec Nicole Pignier). Cet approfondissement a aussi nécessité de développer la compréhension du jeu comme forme d'expression, à travers le recours à des notions issues de la rhétorique, ce qui était encore inédit dans mes travaux. Encore une fois, l'exploration de cette voie a été encouragée par des publications⁴³ et conférences à différentes échelles⁴⁴. Il est à ce titre important d'aborder le rayonnement scientifique de

⁴⁰ Notamment à travers la publication de l'article suivant : S. Genvo, « Penser les phénomènes de ludicisation du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, Université Marc Bloch, Strasbourg, 45, 2011, pp. 68 – 77

⁴¹ J'ai notamment été invité au colloque international *Jeu vidéo en ligne : nouvel espace de socialisation*, Montréal à Québec le 30 octobre 2010 pour communiquer sur l'intitulé suivant : « Questionner les processus de ludicisation du numérique à travers le jeu en ligne ». Cette communication a par la suite été publiée : S. Genvo, « Questionner les processus de ludicisation du numérique à travers le "jeu" en ligne », In : Perraton C., Fusaro M., et Bonenfant M. (Dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Presses universitaires de Montréal, 2011.

⁴² S. Genvo, N. Pignier, « 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, 2011, en ligne, <http://communication.revues.org/>

⁴³ S. Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux numériques », *Revue Hermès*, CNRS Éditions, 2012, pp. 129 - 135

⁴⁴ S. Genvo, « Définir et développer des jeux expressifs », *Colloque international Experiencing stories with/in digital games*, Concordia University, Montreal, 1,2 octobre, 2011.

mes travaux sur le plan national et international en ce que cela a abouti à plusieurs collaborations qui ont contribué au développement de mes recherches.

- **Rayonnement scientifique**

Comme le montrent plusieurs invitations faites pour conférences ou interventions lors de séminaires, mes travaux ont à la fois un rayonnement national, européen et international. Sur le plan national, on peut mentionner entre 2007 et 2013 4 invitations en colloques et 2 invitations pour conférences en séminaires de recherche⁴⁵, 3 de ces invitations m'ayant permis de présenter l'intérêt de penser les processus de ludicisation du numérique selon une approche anti-essentialiste et co-constructiviste.

Sur le plan européen, des relations ont été tissées avec l'université d'Uppsala (Suède), ce qui a mené à la **création du réseau franco-suédois pour la recherche sur les jeux vidéo**⁴⁶, ce réseau ayant donné lieu en 2011 à l'organisation d'un séminaire de recherche avec communication⁴⁷ puis à l'organisation de cours pour doctorants, où j'ai également été amené à exposer le concept de ludicisation⁴⁸. Des cours pour étudiants de Master en visio-conférences ont également eu lieu en juillet 2013 autour de la compréhension du jeu vidéo comme forme d'expression.

Sur le plan international, je suis membre extérieur du groupe de recherche Homoludens⁴⁹ qui réunit, autour de la thématique des pratiques de jeu et de communication dans le numérique, des chercheurs issus de l'université de Montréal et de l'université du Québec à Montréal. Cela s'est traduit par des collaborations soutenues depuis 2007 avec plusieurs universités québécoises (Université du Québec à Montréal, Université de Montréal, Université Concordia). J'ai dans ce cadre été invité à 3 colloques internationaux, j'ai publié un chapitre d'ouvrage aux Presses universitaires de Montréal⁵⁰, et j'ai été invité à être examinateur externe de deux thèses⁵¹, qui ont toutes deux donné lieu au recrutement des

⁴⁵ Voir CV en annexe.

⁴⁶ <http://fsvgn.im.uu.se/>

⁴⁷ S. Genvo, « 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.

⁴⁸ S. Genvo, « 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.

⁴⁹ Voir <http://www.homoludens.uqam.ca>

⁵⁰ Voir CV en annexe.

⁵¹ 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*, mention très bien, 15 juin,

candidats sur des postes de Professeur adjoint⁵². Ces participations aux jurys de thèse témoignent de la reconnaissance de la dimension interdisciplinaire de mes travaux, puisque la thèse de Maude Bonenfant est inscrite en sémiologie tandis que celle de Jonathan Lessard s'inscrit au sein d'un département d'études cinématographiques en développement avec une approche historique et esthétique.

Il faut également souligner que des relations sont en cours d'élaboration avec l'Université Fédérale de Bahia (UFB - Brésil), puisqu'un doctorant brésilien en arts de la scène, Victor Cayres, a souhaité réaliser un stage de 10 mois sous ma supervision au Centre de recherche sur les médiations du 15 septembre 2013 au 31 mai 2014, ceci pour approfondir ses travaux sur le jeu en ligne *World of Warcraft* (qui était également mon terrain d'étude en thèse), suite à l'obtention d'une bourse du Ministère de l'Éducation pour un séjour à l'étranger.

- **Exploration de pistes futures**

J'ai d'ores et déjà initié plusieurs travaux permettant de prolonger les pistes de réflexion présentées en conclusion du premier tome, notamment en ce qui concerne l'analyse approfondie d'agencements de jeu singuliers. Un premier chantier qui a été nourri des réflexions menées dans le présent mémoire – tant sur le plan du cadre théorique que des investigations factuelles – est la rédaction d'un ouvrage à paraître aux Presses Universitaires du Michigan et qui sera consacré à *Maniac Mansion*, ce travail étant mené en collaboration avec deux autres auteurs⁵³. Il est à noter que cet ouvrage prend place au sein d'une collection intitulée *LandMark Video Games* (« les jeux vidéo jalons ») qui est la première collection anglophone (initiée en 2011) à consacrer chaque ouvrage à un jeu particulièrement « signifiant » dans l'histoire des jeux vidéo. Chaque jeu se doit d'être examiné en tant qu'artefact culturel et à la lumière d'une variété d'approches, que ce soit en terme de modalités de production, de genre, de forme, de *game design*, de réception, de productions des joueurs, d'« influence », d'« impact » culturel ou encore en le resituant dans son contexte

Université de Québec à Montréal, Canada, 2010 ; 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)*, 20 juin, Université de Montréal, Canada, 2013.

⁵² Maude Bonenfant est actuellement Professeure à l'Université du Québec à Montréal et Jonathan Lessard est actuellement Professeur à l'Université Concordia à Montréal

⁵³ S. Genvo, C. Dormann, O. Mauco, *Maniac Mansion. Welcome to the SCUMM family*, The University of Michigan Press.

historique⁵⁴. Le positionnement heuristique sollicité par cette collection ne peut à ce titre que conforter mon positionnement quant à la nécessité de recourir à un cadre interdisciplinaire pour penser les relations qui s'établissent entre les multiples aspects d'un agencement de jeu.

Mener une réflexion théorique sur les processus de ludicisation répond aussi à de nombreux enjeux tant en terme de recherche fondamentale que de recherche « appliquée ». À ce titre, je pense que mon travail peut aussi délivrer des éléments de réflexions qui s'inscrivent dans cette double vocation de recherche. Celle-ci peut être opérationnelle à la fois dans le cadre d'une recherche fondamentale et dans un cadre de recherche qui tend à une finalisation qui est ancrée dans un contexte non académique (industriel, institutionnel, associatif, artistique, etc.). En effet, les orientations de la recherche actuelle, notamment au niveau Européen, incitent fortement aux développements et à la formation de compétences transversales chez les jeunes chercheurs. On peut par exemple noter que dans le cas d'un appel européen orienté vers la formation de jeunes chercheurs à un niveau doctoral, comme le programme Marie Curie « Initial Training Network » du 7^{ème} programme cadre⁵⁵, une réponse à l'appel implique de penser nécessairement la formation des doctorants en lien avec la sphère privée (fondations, industries, ONGs, etc.). Cela incite de fait tout directeur de thèses à penser l'opérationnalité de ses travaux dans de multiples contextes.

À ce effet, c'est dans une perspective de réflexion sur les processus contemporains de ludicisation du numérique que j'ai mené le développement d'un jeu vidéo dénommé *Keys of a gamespace* (KOAG). Ce jeu, qui présente un ethos ludique atypique, centré sur le quotidien et l'intime, reprend la jouabilité typique des jeux d'aventure « pointer et cliquer » comme *Maniac Mansion*. Il a été développé à mon initiative pour PC avec une équipe de cinq personnes que j'ai coordonnée. Il a été distribué gratuitement à partir de septembre 2011 sur www.expressivegame.com. Comme l'indique Serge Bouchardon⁵⁶, chercheur et concepteur, appréhender ensemble recherche et pratique d'auteur permet de concevoir et de réaliser des objets expérimentaux, afin de tester certains concepts. C'est dans cet esprit que le précédent projet a été réalisé, afin de mettre en évidence les formes plus récentes de ludicisation à travers la notion de jeu expressif, que j'ai également développé dans ce cadre. Un jeu expressif peut se définir, du point de vue de la conception, comme un jeu qui incite à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. En

⁵⁴ Une description de la vocation de la collection est disponible à cette adresse : <https://www.press.umich.edu/browse/series/UMI66>

⁵⁵ Voir http://ec.europa.eu/research/fp7/understanding/marie-curieinbrief/home_fr.html, consulté le 06/06/12.

⁵⁶

tant que jeu, il va confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. Il s'agit donc à la fois d'exprimer une problématique individuelle, tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci dans et au-delà du jeu (à la fin du jeu, la joueur est encouragé à exprimer son point de vue sur la thématique du jeu et sur ses choix dans un forum). Il est à noter la thématique peu commune de ce jeu qui aborde le sujet de la pédophilie, ce qui peut amener le joueur à se poser la question « est-ce un jeu ? », tout en l'incitant par divers marqueurs pragmatiques à considérer ce logiciel comme tel.

Ce projet s'inscrit de la sorte dans l'exploration des pistes évoquées en conclusion du tome 1 autour des processus de ludicisation liés au jeu indépendant. Les réflexions menées dans le cadre du développement de ce jeu ont d'ores et déjà donné lieu à publication au sein de la revue *Hermès*⁵⁷, où il s'agissait notamment de montrer comment l'exploration des pistes théoriques précédentes pouvaient trouver un ancrage dans des problématiques de conception. Dans cet article, il s'agissait donc de faire le lien entre un cadre théorique et la réflexion d'un concepteur sur un jeu en train de se faire. Lors de sa mise en disponibilité en ligne, le jeu a suscité plusieurs articles dans la presse généraliste⁵⁸ et spécialisée⁵⁹ en France comme à l'étranger. Des analyses d'usage qualitatives ont également été menée récemment, à partir de captations vidéos de sessions de jeu d'une vingtaine de joueurs (le jeu peut être complété en environ une heure) et d'entretiens semi-directifs. Avec les réactions de joueurs en ligne, notamment sur le forum du jeu, ces différents éléments fournissent un matériau riche pour mener une analyse approfondie d'un agencement de jeu contemporain, depuis sa création jusqu'à sa réception, en mettant au centre de la réflexion les processus de ludicisation.

Il faut aussi souligner que les concepts que j'élabore au sein de mon travail d'habilitation figureront de façon centrale au sein d'appels à articles pour plusieurs numéros de revues, ce qui contribuera à développer les pistes de recherche mises en lumière dans le présent mémoire. Je co-dirige avec Maude Bonenfant le premier appel à article de la nouvelle revue en ligne *Sciences du jeu*. Celui-ci proposera de développer les distinctions ou points de convergence entre plusieurs approches conceptuelles des phénomènes de mise en forme

⁵⁷ S. Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux numériques », *Revue Hermès*, CNRS Éditions, 2012, pp. 129 - 135

⁵⁸ Le jeu a par exemple fait l'objet d'un court reportage sur France 5 au sein du magazine de la santé le 17 octobre 2011, il a également été désigné comme l'un des 12 meilleurs jeux gratuits de l'année 2011 par le quotidien anglais *The Daily Telegraph* : <http://www.telegraph.co.uk/technology/8958044/The-years-best-free-games.html?image=10>

⁵⁹ Voir par exemple : <http://www.pcgamer.com/2011/10/02/this-weeks-best-free-pc-games-19/>

ludique du web et s'intitulera de ce fait « Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation » (l'appel à communication est en cours de diffusion, voir en annexe). Cette revue internationale et interdisciplinaire a pour mission de développer la recherche en langue française sur le jeu, de lui donner une visibilité, de nourrir le dialogue entre les disciplines autour de cet objet, et de susciter des débats. Elle a pour objectif de publier des articles scientifiques inédits sur le jeu. Elle est ouverte à toutes les approches ou méthodes disciplinaires, portant sur tous les objets ludiques (dont, mais non exclusivement, les jeux vidéo), et a pour ambition de présenter des recherches issues de différents terrains concernant le jeu dans un sens large (objets, structures, situations, expériences, attitudes ludiques). Cette revue témoigne donc de la volonté de structuration d'une approche interdisciplinaire du jeu dans les pays francophones. Je suis co-fondateur de ce projet de revue avec plusieurs collègues québécois et français issus d'horizons disciplinaires variés⁶⁰, ce projet s'inscrivant dans la continuité d'une série d'échanges initiés dans le cadre d'un séminaire organisé à l'université Paris 13 en hommage à Jacques Henriot⁶¹. En donnant un lieu de publications pour les échanges scientifiques portant sur le domaine, cette revue témoigne d'un nouveau jalon dans la structuration des recherches sur le jeu dans la sphère académique francophone, à partir d'une perspective interdisciplinaire.

Je coordonne également le numéro 10 de la revue *Interfaces Numériques* (Hermès-Lavoisier) avec Boris Solinski (doctorant au CREM sous ma co-direction), ce numéro s'intitulant « questionner le jouable » (voir appel à communication en annexe). L'idée force de ce numéro est de revenir aux fondements de la revue en considérant l'un des attributs du numérique, le jouable, moins comme l'aboutissement d'une évolution technologique renouvelant nos usages et notre rapport à lui, qu'en tant que carrefour _ une *interface* _ de travestissement et de mutations de fonctions et valeurs plus anciennes, qui le conduisent à déborder non seulement de l'objet jeu lui-même, mais plus encore de son nouveau cadre numérique. *Interfaces numériques* est une revue scientifique internationale spécialisée dans le design numérique. Elle a pour objectif de faire coopérer des professionnels, des chercheurs

⁶⁰ Le comité de rédaction est composé de Maude Bonenfant, Université du Québec à Montréal / Gilles Brougère – Université Paris 13/ Sébastien Genvo – Université de Lorraine / Bernard Perron – Université de Montréal / Patrick Schmoll – CNRS/Université de Strasbourg / Vincent Berry – Université Paris 13 / Antoine Dauphagne – Université Paris 13 / Aymeric Brody – Université de Rouen. Ce comité est animé pour commencer par deux directeurs de rédaction: Gilles Brougère et Bernard Perron.

⁶¹ Le séminaire s'est tenu le Vendredi 4 mai 2012 sous l'intitulé, 30 ans de sciences du jeu à Paris 13. Hommage à Jacques Henriot. Les communications issues de ce séminaire ont été publiées sous forme de premier numéro de la revue *Sciences du jeu*, voir S. Genvo, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », in : G. Brougère, B. Perron, Dirs., *Sciences du jeu*, 1, 2013, en ligne : <http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=3>

universitaires et des chercheurs en école de design sur des problématiques liées au design numérique que les sciences humaines (sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiotique, histoire de l'art, philosophie...) traitent avec une ouverture pluridisciplinaire réelle⁶².

Pour clore ce dossier de synthèse, il est important de souligner que les réflexions menées au cours de ces dernières années ont été accompagnées et nourries d'initiatives fréquentes d'encadrement de travaux d'étudiants en Master⁶³ Information - Communication et par quatre co-directions de thèses⁶⁴ en cours en SIC. Deux de ces quatre thèses s'inscrivent dans une perspective de financement par bourse CIFRE, ce qui montre la nécessité de penser les liens qui peuvent être créés entre mes recherches et le monde industriel. Dans cette perspective, j'ai organisé depuis 2011 deux séminaires de ludologie par an, de sorte à offrir un lieu de discussion à ces jeunes chercheurs pour favoriser les échanges théoriques autour de leurs problématiques. Chaque séminaire proposait également l'intervention d'un acteur du monde socio-économique en relation avec l'industrie vidéoludique, afin d'encourager les étudiants à penser les relations qui peuvent se nouer entre leurs travaux et des contextes situés en dehors de la seule recherche académique (certains étudiants visant par ailleurs une insertion professionnelle dans le secteur).

À ce titre, il faut en définitive souligner ma volonté de mettre en forme des enseignements orientés vers la diffusion et l'appropriation des outils développés dans ce mémoire auprès d'étudiants en SIC de différents niveaux. Dans le cadre de l'évolution quinquennale des maquettes d'enseignement en SIC à l'université de Lorraine, j'ai notamment proposé trois cours complémentaires s'étendant du niveau L3 au niveau M2. Ceux-ci porteront entre autres sur l'histoire des jeux vidéo, sur un état des lieux des principaux courants théoriques consacrés à l'analyse de l'objet et sur les méthodologies de conception en *game design*⁶⁵. Ces cours se dérouleront pour la première fois durant l'année universitaire 2013-2014. Cette initiative est une autre façon de prolonger les pistes abordées dans le présent mémoire, afin d'offrir à de potentiels futurs chercheurs les outils conceptuels leur permettant d'analyser et comprendre la mise en forme et les évolutions des phénomènes ludiques.

⁶² Voir le site de la revue : <http://rin.revuesonline.com/accueil.jsp>

⁶³ Voir la liste des mémoires d'étudiants dirigés au sein du CV en annexe.

⁶⁴ Voir CV en annexe.

⁶⁵ Voir le descriptif des cours en annexe.

Annexe 1. Curriculum Vitae

1. Curriculum Vitae

Situation & coordonnées

Nationalité : Français

Né le 19 août 1979 à Moyeuvre Grande (57), FRANCE

20 rue des mirabelliers 57420 LOUVIGNY, FRANCE

Mél : sebastien.genvo@wanadoo.fr

Téléphone : +33 (0)6 89 68 07 34



Expériences professionnelles

- 2010 – présent **Maître de conférences**, sciences de l'information et de la communication, centre de recherches 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 recherches sémiotiques, 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 *XIII* (adaptation vidéoludique de la bande dessinée homonyme) et conception de niveaux de jeu lors de la phase de production.

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 : *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.

Appartenance à des associations et groupes scientifiques

2012 – 2013 Membre du groupe de recherche Homoludens, Université du Québec à Montréal

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).

Compétences appliquées

Mobilité

1998 Permis B

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.
- Webdesign : notions de XHTML, CSS.
- Création de jeux : Adventure game studio

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 ».

Budget global : 856 000 euros

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*.

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.

3. Valorisation de la recherche

Communications et publications de vulgarisation scientifique

- 2013 **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 plus de 10 000 vues et 800 abonnés au bout du premier mois. Elle a notamment fait l'objet d'information sur les sites numerama.com, afjv.com (association française des jeux vidéo) et a fait à plusieurs reprises la première page du site dailymotion.com.
- 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- 2013 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**
- 2011 Interview donnée pour le blog jeux vidéo du journal **LeMonde.fr** <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/>
- 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/>

- 2011 Interview donnée pour l'émission **C à savoir, France 3** Lorraine – Champagne – Ardenne, 27 février
- 2011 Interview donnée pour l'émission **Le grand débat, Mirabelle TV**, 7 janvier
- 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.

4. Publications

Ouvrages

- 2015 avec Boris Solinski, Coord., *Questionner le jouable, Revue Interfaces Numériques*, 4(1) (appel à contribution en cours de diffusion, Cf annexes).
- 2014 avec Maude Bonenfant, Coord., *Questionner les mises en formes ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation, Sciences du jeu*, 2 (appel à contribution en cours de diffusion, Cf annexes).
- 2014 avec Dormann C., Mauco O., *Maniac Mansion. Welcome to the SCUMM family*, The University of Michigan Press (manuscrit déposé en cours d'évaluation)
- 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.
- 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.

Chapitres d'ouvrage

- 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. (Dir.), *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 à comité de lecture

- 2013 « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, PUF, 10
- 2012 « Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux numériques », *Revue Hermès*, CNRS Éditions, pp. 129 - 135
- 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.
- 2011 « Jeux vidéo », *Revue Communications*, Centre Edgar Morin / EHESS, numéro spécial « Cultures du numérique (Le passé proche du futur) », pp. 93 – 100.
- 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/>
- 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 Sapiientia, 67, pp. 43 - 52.

2008 « Réflexions ludologiques », *in* : Genvo S., Coord., *Médiamorposes*, 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, 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.

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.

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.
- 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.
- 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 en colloques, journées d'études, séminaires

- 2013 « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », in : G. Brougère, B. Perron, Dirs., *Sciences du jeu*, 1, 2013, en ligne : <http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=3>
- 2013 « Looking at the History of Video Games Through the Prism of Ludicisation Processes », *History of Games International Conference*, 21 – 23 juin, Montréal, Canada.

- 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 *Jeu 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 », *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.

- 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.

Production artistique théorisée

- 2011 *Keys of a gamespace*, **jeu vidéo indépendant**, 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.

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.

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.

5. Activités d'enseignement et d'encadrement

Intitulé des enseignements, niveau et volume horaire

- 2013 – 2014 **Maître de conférences**, , service prévisionnel de 245h équivalent TD :
- **DUT Techniques de commercialisation** de l'IUT Thionville – Yutz (180h equ. 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), Université de Lorraine (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,

Université de Lorraine (24h equ. TD) : Théories des jeux numériques (16h CM)

- **Master 2^{ème} année** « sciences cognitives et ses applications », UFR mathématiques et informatique, Université de Lorraine (15h equ. TD) : Game design et *serious games* (10h CM)
- **Master 2^{ème} année** «Création de projets numériques », département Information et communication, UFR Sciences Humaines et Arts (SHA), Université de Lorraine (8h equ. TD) : Atelier de *game design* (8h TD)

2012 – 2013

Maître de conférences, , service de 232h équivalent TD effectué :

- **DUT Techniques de commercialisation** de l'IUT Thionville – Yutz (180h equ. TD) : Expression, Communication (90h TD), Expression et culture (90h TD).
- **Licence Professionnelle** « Produits et services financiers » de l'IUT Thionville – Yutz (23h equ. TD) : Expression et communication (6h CM + 14h TD).
- **Master 2^{ème} année** « sciences cognitives et ses applications », UFR mathématiques et informatique, Université de Lorraine (15h equ. TD) : Game design et *serious games* (6h CM + 6h TD)
- **Master 2^{ème} année** « Conception de projets Internet », département Information et communication, UFR Sciences Humaines et Arts (SHA), Université de Lorraine (14h equ. TD) : Etudes de stratégie Internet (6h CM), Expertises de produit multimédia (5h TD).

2011 – 2012

Maître de conférences, service de 225h équivalent TD effectué :

- **DUT Techniques de commercialisation** de l'IUT Thionville – Yutz (176h equ. TD) : Introduction aux enjeux des médias numériques (16h TD), Communication, techniques d'expression écrite et orale (90h TD), expression et communication professionnelle (80h TD).

- **Licence 2^{ème} année** « Sciences de l'information et de la communication » : Enjeux des médias numériques (20h CM)
- **Master 2^{ème} année « Conception de projets Internet »**, département Information et communication, UFR SHA, Université de Lorraine : Etudes de stratégie Internet (6h CM).

2010 – 2011

Maître de conférences, service de 211,5h équivalent TD effectué :

- **DUT Techniques de commercialisation** de l'IUT Thionville – Yutz (202,5h equ. TD) : Communication, techniques d'expression écrite et orale (90h TD), expression et communication professionnelle (60h TD), Psychosociologie de la communication (5h CM, 45h TD).
- **Master 2 « Conception de projets Internet »**, département Information et communication, UFR SHA, Université de Lorraine : Etudes de stratégie Internet (6h CM).

2009 – 2010

Maître de conférences, service de 263h équivalent TD effectué :

- **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, 40h TP), Communication interpersonnelle (10 h TD, 20h TP), **Histoire de l'art et création artistique** (12h CM, 7h TD, 12h TP), **Écriture multimédia : analyse et culture du multimédia** (10h CM, 20h TD), **Ecriture audiovisuelle : analyse filmique** (4h CM, 4h TD, 4h TP), Conception d'une identité artistique (2h CM, 3h TD, 20h TP), **Écriture audiovisuelle : construction de scénario** (3h CM, 5h TD, 24h TP).

2008 – 2009

Maître de conférences, 289,5h équivalent TD effectuées :

- **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, 40h TP), Communication interpersonnelle (10h TD, 20 h TP), **Histoire de l'art et création artistique** (12h CM, 7h TD, 12h TP), **Écriture multimédia : analyse et culture du multimédia** (10h CM, 20h TD), **Ecriture audiovisuelle : analyse filmique** (4h CM, 4h TD, 4h TP), Conception d'une identité artistique (2h CM, 3 h TD, 20 h TP), **Écriture audiovisuelle : construction de scénario** (3 h CM, 5 h TD, 24h 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, 249,5h équivalent TD effectués (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, 40h TP), Communication interpersonnelle (10 h TD, 20 h TP), **Histoire de l'art et création artistique** (12h CM, 7h TD, 12h TP), **Écriture multimédia : analyse et culture du multimédia** (10h CM, 20h TD), **Ecriture audiovisuelle : analyse filmique** (4h CM, 4h TD, 4h TP), Conception d'une identité artistique (2 h CM, 3 h TD, 20 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, 48 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* (6h 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 (30h 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 (50h TD)
- **DESS « Contenus et projets Internet »** : Méthodologie de conception en *game design* (6h TD), Aspects économiques et culturels des jeux vidéo (2h CM).

Directions de thèses et participations à des jurys

- 2013 **Participation en qualité d'examinateur externe au jury de thèse de Jonathan Lessard**, thèse en étude cinématographique intitulée *Histoire formelle du jeu d'aventure (1976 –1999)*, 20 juin, **Université de Montréal, Canada.**
- 2012 – 2013 Co-direction de la thèse en SIC de David Buchheit intitulée *L'ergonomie des jeux vidéo : comment garantir l'expérience du joueur sans nuire à l'expressivité du jeu*, avec Jacques Walter, Professeur, Centre de recherches sur les médiations, Université de Lorraine (demande d'autorisation à co-encadrer la thèse déposée le 13 juin 2013).
- 2011 – 2013 **Co-direction de la thèse CIFRE en SIC 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.
- 2010 **Participation en qualité d'examinateur externe au jury de thèse de Maude Bonenfant**, thèse en sémiologie intitulée *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de world of warcraft*, mention très bien, 15 juin, **Université de Québec à Montréal, Canada.**
- 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.

2008 – 2013

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 de Lorraine.

Liste des directions de mémoires de Master de 2007 à 2013

- David Arenou, *Jeu vidéo et immersion*, Master Professionnel « Design », École de Design Nantes Atlantique, mémoire ayant abouti à un **prototype de jeu primé au Siggraph 2010 et au Festival International Virtual Reality Contest**
- David Barbi, *Réflexion sur l'impact socioculturel des jeux vidéo dans notre société. « Le cas de GTA San Andreas »*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Aude Cammarata, *Les nouveaux usages du jeu-vidéo par Nintendo. Etudes des stratégies communicationnelles, marketing et techniques à travers la console Wii*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Laura Chavrit, *La gamification dans le marketing mobile*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Edouard Cislak, *L'émergence du FPS en ligne sur les consoles connectées*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Alban Dudek, *La Wii : vers un autre public. Les nouvelles stratégies de Nintendo*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Anthony Franz, *L'idéologie dans les jeux vidéo. Les simulations de systèmes complexes selon un modèle d'analyse inhérent aux contes pour enfant. Le cas des Sims*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Anaïs Hector, *Conservation et transmission du patrimoine vidéoludique*, Master 1 Sciences de l'information et de la communication
- Anaïs Hector, *Public et réception de la patrimonialisation du jeu vidéo en France*, Master 2 Sciences de l'information et de la communication
- Medhi Him, *La représentation de l'espace dans les jeux vidéo*, Master Sciences de l'information et de la communication

- Clément Holmenschlager, *De l'espace diégétique dans le jeu de rôle et son adaptation dans le jeu vidéo*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Anne-Laure Jambert, *Avatar. L'impact de la 3D sur le cinéma*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Baptiste Palacin, *Le rôle du son dans l'apparition de la peur dans le jeu vidéo*, Mémoire de fin d'études, ENS Louis Lumière, section son.
- Adeline Pecout, *Fanzine et webzine : existe-t-il une presse musicale indépendante aujourd'hui ?*, Master Sciences du langage
- Aymeric Schmitt-Boulay, *La patrimonialisation des jeux vidéo*, Master Sciences de l'information et de la communication
- Michael Silvestri, *Usages, fonctions et effets du son dans le jeu vidéo. Étude de l'environnement sonore comme moteur de l'action*, Master Sciences de l'information et de la communication

6. Responsabilités collectives et administratives

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 a relevé 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'ai assuré aussi

l'organisation des emplois du temps, que j'ai réalisé 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**. J'ai aussi **participé à plusieurs commissions consultatives pour le recrutement de futurs collègues**. J'ai participé 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.

Responsabilités administratives scientifiques

2012 – 2013

Membre du comité de programme du colloque international H2PTM'13.

2012 – 2013

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

2011 – 2012

Membre d'un comité de sélection 71^{ème} section, UL.

2010 – 2011

Membre d'un comité de sélection 71^{ème} section, UPVM.

2010 – 2013

Animation et organisation d'un séminaire de ludologie à destination des étudiants de Master, Doctorat et des professionnels du jeu vidéo. Fréquence : 1 séminaire / semestre.

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.

2005

Responsable de l'organisation de la journée d'étude « *Le game design de jeux vidéo* », Université Paul Verlaine – Metz, 19 mars.

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

- 2013 Membre du comité scientifique du colloque *H2PTM*, expertise de deux communications.
- 2012 Expertise d'un article pour la revue *RIHM*. Membre du comité de lecture du colloque international *EUTIC 2012*, Metz.
- 2011 Expert projet ANR Jeune chercheur 2011
- 2011 **Expertise d'un article pour la revue en ligne *Les enjeux de l'information et de la communication* ; Expertise de 3 articles pour la revue *MEI*.**
- 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* ; Expertise d'un article pour la revue *Entertainment computing* ; Expertise d'un article pour la revue *Les enjeux de l'information et de la communication* (GRESEC).
- 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***, 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.**

Annexe 1. Appel à communication de la revue *Interfaces numériques*

La revue *Interfaces Numériques* lance un appel à contributions pour son numéro 10 sur le thème :

Questionner le jouable

Numéro dirigé par Sébastien Genvo et Boris Solinski

=====

Appel à contribution

Si comme le montre Jacques Henriot [1989], c'est avant tout l'attitude ludique adoptée par le joueur envers une situation qui en fait un jeu, on peut aussi souligner que dans la perspective de ce philosophe, « il faut que le jeu soit joué, mais pour qu'il soit joué, il faut d'abord qu'il soit jouable » [1989 : 108]. À la suite de cette réflexion, il précise par ailleurs, « je me propose de théoriser sous le nom de jouabilité ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel » [1989 : 217]. Il serait ainsi possible de mettre en avant que certaines situations, certains objets, même s'ils ne sont pas nécessairement qualifiés de jeu, pourraient potentiellement être plus adaptés que d'autres à l'adoption d'une attitude ludique. À ce titre, à la suite du colloque *Jeu et jouabilité à l'ère numérique*⁶⁶ (Université de la Sorbonne, 8 décembre 2012), faut-il admettre que les interfaces numériques soient « ludogènes »⁶⁷ alors que, conjointement, le jeu (sur support numérique) n'est plus uniquement l'apanage de l'objet « jeu vidéo » (jeux sérieux, *newsgames*, etc.) ? En somme, l'objet jeu tend à déborder de lui-même : plus qu'un champ d'étude, le jeu devient aussi une manière d'analyser et de comprendre le monde.

Qu'est-ce qui fait qu'un objet, qu'une interface, qu'un dispositif numérique peut être jouable ou peut potentiellement être employé / considéré / reconnu comme un jeu ? Doit-on, comme le suggère Henriot, s'en tenir à des considérations « purement » structurales pour répondre à cette interrogation ? Cela pose notamment la question de la méthodologie mobilisable pour comprendre et analyser la jouabilité d'un logiciel. Par exemple, si certains

⁶⁶ <http://www.ludogene.net/>

⁶⁷ Vial S., 2012, *La structure de la révolution numérique : philosophie de la technologie*, Thèse de doctorat en philosophie sous la direction de Michela Marzano, Université Paris Descartes.

auteurs proposent de faire des parallèles avec la notion d'utilisabilité⁶⁸ et l'ergonomie du numérique pour former un cadre d'analyse, d'autres formulent une définition du jouable qui se fonde avant tout sur l'épistémologie du jeu⁶⁹. À ce titre, il faut aussi noter que le terme de jouabilité, ne serait-ce que dans son sens commun, est polysémique, renvoie à de nombreux aspects d'une situation et tisse plusieurs associations avec d'autres termes ou domaines, qui sont souvent présentés comme proches ou équivalents. On peut par exemple relever que l'office québécois de la langue française⁷⁰ avance qu'il serait synonyme du terme anglais *gameplay*, mais qu'il reverrait aussi au plaisir de l'interaction, à la spécificité du médium vidéoludique par rapport à d'autres (cinéma, etc.), voire à l'expérience de l'utilisateur si l'on retient son équivalence avec la notion de *gameplay*⁷¹.

L'objet de ce numéro 10 d'*Interfaces Numériques* est de remettre en perspective le jouable avec ce qui le fonde, non seulement d'un point de vue technologique, mais aussi au-delà et indépendamment de sa nature numérique, afin de dégager les spécificités de cette dernière. En somme il s'agit de questionner la notion même de « jouable ». Les auteurs pourront mettre l'accent sur l'apport de leur communication à la pensée du jouable et plus largement du ludique, comparant leur approche avec l'épistémologie du jeu et/ou du numérique, ou encore avec une pratique professionnelle ou artistique problématisée et théorisée (études de terrain, processus de conception, etc.). Plus encore, dans l'esprit de la revue, comprendre le jouable peut être saisi comme l'opportunité d'explorer *l'interface* entre le ludique et le numérique, par exemple ce que l'un pourrait devoir à l'autre, et inversement. Mais c'est la pluralité des approches qui fondera l'intérêt de ce numéro, le concept de « jouable » pouvant être envisagé dans toutes les perspectives possibles et selon toute méthodologie utile. Cet appel est ouvert à toutes les disciplines des sciences humaines et sociales. Les propositions de communication, dans une langue la plus claire et accessible possible, pourront entre autres aborder les thématiques suivantes (non exhaustives) :

- Définir le « jouable » (étymologie, épistémologie, etc.) et ses spécificités dans les dispositifs numériques
- Positionner le jouable par rapport à d'autres concepts qui visent à comprendre l'évolution et les transformations des phénomènes ludiques dans le numérique (*gameplay*, *gamification*, ludicisation, etc.)

⁶⁸ Voir notamment Sanchez J.L.G, Simarro F.M., Zea N.P., Vela F.L.G., « Playability as extension of quality in use in videogames », *Actes du colloque I-Used 2009*, Upssala, Suède, 2009

⁶⁹ Genvo S., 2011, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, 45, pp. 68 – 77, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html

⁷⁰ <http://w3.olf.gouv.qc.ca/terminologie/fiches/8871656.htm>

⁷¹ http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8871656

- Analyser des démarches de conception et de production (artistiques, pédagogiques, informationnelles, etc.) mettant au centre de leur réflexion le concept de jouabilité
- Formuler des méthodologies d'analyse, d'évaluation, d'observation du jouable
- Rendre et compte des applications possibles d'une théorie de la jouabilité, et son rôle dans les SHS

Organisation scientifique

Les contributions se feront sous forme d'une proposition avec fichier attaché (dénommés : [NOM_Prénom de l'auteur]) au format .rtf, .doc, .odt ou .pdf, composée de 2 parties :

- un résumé de la communication de 4000 signes maximum, espaces non compris, ainsi qu'une courte bibliographie précisant les principales références utilisées.

- un paragraphe biographique du ou des auteurs, mentionnant les titres scientifiques, ainsi qu'une brève note de positionnement scientifique incluant le terrain de recherche, la section de rattachement et la ou les approches utilisées.

La proposition est à envoyer par courrier électronique à Sébastien Genvo (sebastien.genvo@gmail.com) et Boris Solinski (bsolinski@ican-design.fr) avant le 31 décembre 2013.

Calendrier

- 1^{er} septembre 2013 : diffusion de l'appel à contribution

- 31 décembre 2013 : date limite de réception des résumés de propositions
- 1er mars 2014 : avis aux auteurs des propositions
- 30 juin 2014 : date limite de remise des articles
- Du 1^{er} juillet 2014 au 15 septembre 2014 : expertise en double aveugle et navette avec les auteurs
- 30 novembre 2014 : remise des articles définitifs aux éditeurs
- janvier 2015 : sortie prévisionnelle du numéro 10

Modalités de sélection

Un premier comité de rédaction sélectionnera les résumés retenus et donnera sa réponse au plus tard le 1er **mars 2014**.

L'article complet écrit en français et mis en page selon la feuille de style qui accompagne la réponse du comité (maximum 25 000 signes espaces compris) devra être envoyé par les auteurs en deux versions : l'une entièrement anonyme, l'autre conventionnelle, par courrier électronique le **30 juin 2014** dernier délai.

Un second comité de rédaction organisera une lecture en double aveugle et enverra ses recommandations aux auteurs au plus tard le **15 septembre 2014**.

Le texte définitif devra être renvoyé le **30 novembre 2014** dernier délai. Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront être pris en compte.

Pour toute question, contacter Boris Solinski et Sébastien Genvo.

Annexe 2. Appel à communication de la revue *Sciences du jeu*

Revue Sciences du jeu.org

Numéro thématique :

Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation

Numéro sous la coordination de :

Maude Bonenfant (Université du Québec à Montréal)

Sébastien Genvo (Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine)

Depuis plusieurs années, la « contagion » du jeu numérique est accompagnée par l'émergence de plusieurs concepts et cadres théoriques proposant de penser le phénomène. Au sein de la recherche académique anglophone et dans les pratiques professionnelles de conception de jeux, la notion de *gamification* s'est notamment rapidement diffusée. Parfois traduite en français par le terme de ludification, elle est définie par Zichermann et Cunningham (2011) comme étant un processus qui consiste à user de l'état d'esprit et de la mécanique du jeu pour résoudre des problèmes et faire participer les usagers, les principes de base du design de jeu étant appliqués dans différents contextes. Sur le site *gamification.org*, on explique d'ailleurs que la *gamification* peut potentiellement être appliquée à n'importe quelle industrie et à peu près tout pour créer des expériences amusantes et engageantes, de sorte à convertir l'utilisateur en joueur. Dans le domaine du jeu vidéo, la *gamification* de la pédagogie donne lieu à ce que certains nomment aujourd'hui « les jeux sérieux » (*serious games*) dans lesquels des principes ludiques sont utilisés pour faire apprendre ou pour former ses usagers.

Or, la *gamification* dans le Web prend de l'ampleur et est utilisée dans d'autres contextes qui répondent à des objectifs différents que ceux poursuivis en pédagogie : des objectifs principalement mercantiles, mais aussi de conscientisation sociale, d'innovation ou autres. Ces contextes d'usage ne sont pas exhaustifs, mais représentent bien le phénomène à l'oeuvre sur Internet et ses liens avec les relations en ligne. En effet, le phénomène de *gamification* est particulièrement présent à travers les médias socionumériques, alors que le jeu semble partout présent. Dans le domaine du marketing, par exemple, plusieurs compagnies utilisent des stratégies ludiques auxquelles les usagers du cyberspace se sont habitués pour présenter plus ou moins directement leurs produits (Slush Puppie, Century 21, Master Card). Ils invitent les participants à collaborer, à s'entraider, à s'échanger des items, à comparer leur résultats, etc. afin d'atteindre les objectifs inscrits dans la conception de la plateforme, du site, du jeu vidéo, etc. À l'inverse, les plateformes de socialisation en ligne sont envahies de jeux dans lesquels on fait la promotion de divers produits : par exemple, le jeu *The Sims Social*, affilié au réseau social *Facebook*, invite les joueurs à essayer des produits « virtuels » de marques connues (Samsung, Toyota, Dunkin Donuts, Dove).

La *gamification* n'est pas seulement présente dans le marketing numérique. Jane McGonigal (2011) prétend que les jeux vidéo peuvent aussi être utiles pour améliorer le sort du monde et défendre des causes sociales. Selon elle, les joueurs excellent à résoudre des problèmes en collaborant, avantage qu'il est possible de mettre à profit pour trouver des solutions à des problèmes sociaux concrets en usant du jeu pour présenter ces problématiques. La coopération entre des joueurs a d'ailleurs été exploitée dans le domaine des sciences alors que la mise en forme ludique de problèmes scientifiques a rendu possible leur résolution. Le journal *Nature* révèle, par exemple, qu'un jeu vidéo en ligne multijoueur a permis de déchiffrer les structures d'une protéine (Cooper & al., 2010). La possibilité de collaborer explique non seulement la force des joueurs dans la résolution de problèmes, mais aussi l'attrait que le jeu peut avoir sur les internautes lorsqu'il est question de compétition. L'intérêt pour les interactions entre les participants, la « mise en commun » et la socialisation en ligne pourrait donc expliquer en grande partie l'usage croissant des stratégies ludiques et particulièrement dans le marketing en ligne.

Cependant, la *gamification* a comme effet de modifier et d'imprégner les rapports sociaux de dimensions ludiques, en cela conforme à la tendance de persuasion « *soft* » identifiée par Lipovetski (1983) et qui consiste, face au repli des grandes idéologies politiques, morales ou disciplinaires, à miser sur la gratification et le ludique au lieu de rapports de pouvoir explicites. Du coup s'introduisent de nouveaux rapports au pouvoir non seulement au sein des jeux, mais également dans les conduites et représentations des liens sociaux. Cette dynamique, qui n'est certes pas nouvelle, mais qui a pris de l'ampleur via les nouvelles technologies de communication et de socialisation, soulève de nombreuses questions éthiques qui se doivent d'être analysées en profondeur.

De même, la notion de *gamification* est régulièrement questionnée et critiquée pour ses fondements théoriques béhavioristes, tels qu'ils sont notamment revendiqués par Zichermann et Cunningham. Pour ces deux auteurs, il s'agit en effet par la *gamification* d'encourager l'engagement d'un individu dans toute sorte d'activités en employant « des structures de récompense, des renforcements positifs, et boucles de feedback subtiles en même temps que des mécanismes comme des points, des médailles, des niveaux, des challenges et des tableaux de leaders »⁷² (Zichermann, Cunningham, 2011 : ix). Plusieurs auteurs cherchent alors à requalifier la notion, Ian Bogost propose notamment de façon critique le concept d'« *exploitationware* »⁷³. Une autre approche consiste à en redéfinir les sous-bassement théoriques sans pour autant changer un terme qui connaît à présent une certaine fortune d'usage (Deterding, Dixon, Khaled, Nacke, 2011). Certains appellent à forger des cadres théoriques alternatifs permettant de penser et nommer différemment les processus de mutation et de contagion du jeu (Genvo, 2012). Il y aurait aussi lieu de repositionner la notion par rapport à d'autres qui abordent des phénomènes similaires, que ce soit pour souligner leurs équivalences ou leurs dissemblances. À titre d'exemple, si le terme de « ludification » est parfois employé comme un équivalent en français, il est aussi employé en anglais dans un sens plus ou moins proche, mais avec certaines différences de sens (Raessens, 2006 ; Grimes, Feenberg, 2009).

Dans ce numéro consacré à la mise en forme ludique du web, nous sommes intéressés par des articles abordant le phénomène de manière théorique ou présentant de façon

⁷² Notre traduction de l'anglais.

⁷³ Que l'on pourrait traduire par logiciel d'exploitation.

problématisée les résultats d'études de terrain où des stratégies ludiques ont été utilisées à plus ou moins grande échelle (du jeu explicite à une structure qui intègre seulement un élément ludique) pour diverses vocations et dans des contextes comme : marketing, conscientisation sociale, innovation sociale et scientifique, médias socionumériques, grands médias, milieu de travail, stratégie de production, etc. Tout en étant ancré dans ce terrain, un ensemble de questionnements critiques et théoriques pourront être soulevés pour apporter de nouvelles perspectives sur les phénomènes de contagion et diffusion du jeu sur le web. Il pourra notamment s'agir de revenir sur les concepts mobilisables, leurs sens et définitions (leurs épistémologies, étymologies, voire possibles traductions, etc.), les méthodologies en vigueur, les cadres théoriques à envisager, etc.

Références Bibliographiques

- Bogost I., « Persuasive game: exploitationware », gamasutra.com, 2011, NT, disponible en ligne : <http://www.gamasutra.com/view/feature/6366>
- Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L., 2011, « From game design elements to gamefulness: Defining “gamification” », *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, pp. 9 - 15.
- Cooper & al., “Predicting protein structures with a multiplayer online game”, *Nature*, 2010 August 5; 466(7307): 756–760.
- Genvo S., 2012, « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », *Communication lors de la journée d'études Jeu et jouabilité à l'ère numérique*, Institut d'Arts et d'Archéologie, 8 Décembre, Paris, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com/publis/LudicisationDec12.pdf>
- Grimes S. M., Feenberg A., « Rationalizing Play : a critical theory of digital gaming », *The information society*, vol. 25(2), 2009, pp. 105-118.
- Lipovetsky, Gilles, *L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983.
- McGonigal, Jane, *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*, New York, The Penguin Press, 2011.
- Raessens J., 2006, « Playful identities, or the ludification of culture », *Games and Culture*, Vol. 1(1), 2006, pp. 52-57.
- Zichermann G., Cunningham C., *Gamification by design*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2011

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier joint (le nom du fichier est le nom de l'auteur) au format rtf, doc, odt, composée de la façon suivante :

- le titre de l'article et le nom du (des) auteur(s) avec leur rattachement institutionnel et contact courriel ;

- un résumé du texte de 3000 à 4000 signes maximum, espaces non comprises ;

- l'article, d'une longueur de 30 000 signes maximum espaces non comprises, devra respecter les normes de présentation ci-jointes. Une autre version de l'article, entièrement anonyme (références, nom de l'auteur, etc.), devra également être jointe pour évaluation ;

- une courte biographie du(des) auteur(s).

La proposition est envoyée par courrier électronique à M. Bonenfant (bonenfant.maude@uqam.ca) et S. Genvo (sebastien.genvo@gmail.com)

Annexe 3. Descriptifs des cours orientés vers l'étude des jeux vidéo dispensés à partir de septembre 2013

1. Niveau L3 Information - Communication : « Découverte de l'Internet et des médias numériques : Les jeux numériques »

- **Volume assuré** : 12h CM
- **Descriptif** : Depuis leur apparition, les jeux vidéo se sont déplacés de la périphérie au centre de la sphère numérique, à la fois sur le plan économique, social et culturel. Les technologies issues du jeu vidéo ont fait l'objet de nombreuses adaptations dans des secteurs variés (armée, santé, etc.) et de plus en plus de technologies digitales revêtent des aspects ludiques (moteur de recherches, réseaux sociaux), si bien que l'on assiste aujourd'hui à une « ludicisation » des TIC. Les jeux vidéo ont dès lors une valeur paradigmatique pour les médias et arts du XXIème siècle et leur étude permet d'éclairer de nombreux enjeux contemporains des médias numériques. Ce cours proposera de la sorte une introduction aux différents enjeux du domaine, à travers son histoire économique (modèles, logiques et contraintes, etc.), sociale (évolutions des usages, diversités des pratiques, etc.), culturelle (jeux emblématiques, logiques transmédiatiques, etc.) et technologique (évolutions des techniques et périphériques, rôle des interfaces tangibles, etc.).

2. Niveau M1 Information - Communication, spécialité Création de Projets Numériques : « Théories des jeux numériques »

- **Volume assuré** : 16h CM
- **Descriptif** : En tant qu'artefact culturel, chaque jeu numérique est une représentation du monde mettant en scène un certain système de valeur qui s'exprime de façon interactive. Un jeu n'est pas neutre idéologiquement et pose des questions éthiques, de par les règles qu'il instaure, les objectifs qu'il assigne au joueur, les moyens qu'il délivre pour atteindre ces buts, la diégèse qu'il met en scène. Dans cette perspective, un jeu peut être employé comme outil d'expression pour délivrer des messages politiques, sociaux, ou encore pour explorer de nouvelles façons de faire sens et de créer de l'émotion à travers les médias numériques. Plusieurs jeux « indépendants » récents attestent de ce potentiel (*I wish I were the moon* ou encore *Today I Die* se présentent par exemple comme de nouvelles formes de poésie interactive). En se fondant sur l'analyse pratique de plusieurs œuvres (de différentes époques et genres), ce cours propose dans un premier temps de délivrer des outils d'analyse pour établir une critique du médium vidéoludique, ce qui permettra de donner à l'étudiant des méthodes pour penser de façon distanciée les médias numériques et pour entrevoir de nouveaux champs d'expérimentation de l'expression interactive.

De plus, L'étude des jeux pose de nombreux défis aux sciences humaines et sociales tant au niveau des cadres théoriques mobilisables que des méthodologies à employer. L'émergence d'un champ disciplinaire nouveau en Europe et en Amérique du nord, la ludologie, témoigne de ces préoccupations. Ce cours proposera également d'établir un état des lieux des différentes perspectives de recherches sur les jeux de sorte à outiller l'étudiant d'un bagage théorique lui permettant d'anticiper les évolutions et mutation à venir des phénomènes ludiques, tant au niveau des pratiques émergentes que des contenus innovants. L'étudiant sera de la sorte à même de contribuer à la création de ces nouvelles tendances et non de les suivre ou de les subir, en mettant en œuvre au sein de son entreprise des méthodologies de conception de produits et d'analyse des usages qui se nourrissent des dernières avancées de la recherche sur le domaine. La question du transfert des théories ludologiques sera au centre de ce cours, car, du fait de la ludicisation actuelle des TIC, le domaine du jeu gagne du

terrain dans des secteurs très variés liés au numérique (formation d'entreprise, campagnes d'information des ONG, etc.).

3. Niveau M2 Information – Communication, spécialité Création de Projets Numériques : Atelier de game design

- **Volume horaire** : 8h TD (+ 8h TD assurées par un intervenant professionnel)
- **Descriptif du cours** : Ce cours délivrera des méthodologies de conception permettant le prototypage d'un jeu expérimental et innovant à partir de logiciels de développement en *game design* libres et gratuits. À travers plusieurs exercices et l'intervention d'un *game designer* professionnel, il permettra de comprendre les problématiques de conception posées par un jeu traditionnel puis numérique, permettant une mise en application des cadres théoriques dispensés en M1 dans le cours « Théories des jeux numériques ».