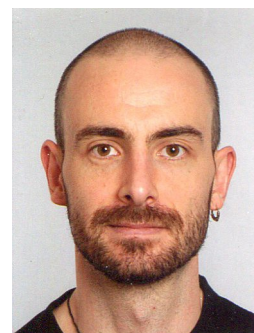


Laurent DI FILIPPO

Courriel : laurent@di-filippo.fr  
Site internet : <http://laurent.di-filippo.fr>

Français, 36 ans né à Sarrebourg (Moselle)



## Publications et communications

- Directions d'ouvrages et livraisons de dossiers de revues : 6 + 2 en cours
- Articles dans des revues internationales ou nationales avec comité de lecture répertoriées dans les bases de données internationales : 8
- Articles dans des revues sans comité de lecture : 3 + 1 sous presse
- Chapitres d'ouvrages scientifiques : 10 + 1 sous presse
- Conférences invitées : 16 + 3 à venir
- Communications avec actes dans un congrès ou colloque international ou national : 5 + 3 sous presse
- Communications sans actes dans un congrès ou colloque international ou national : 9 + 1 à venir
- Autres publications et notes de lecture : 21 + 1 sous presse
- Autres communications (séminaires, doctorales, tables rondes, médiation scientifique) : 35
- Interviews et interventions médiatiques : 9

## Expérience professionnelle

- Depuis Sept. 2019 : **Maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication** à l'Université de Lorraine – Site de Metz.
- Avril 2018 : **Candidature** aux fonctions de Chargé de recherche **CNRS** (section 35) : **auditionné**.
- Depuis oct. 2017 : Accompagnement de **projets éditoriaux** au sein de Maisons d'édition (Néothèque)
- Févr. 2017-déc. 18 : **Chargé de recherches** post-doctorale en sciences de l'information et de la communication, dpt. R&D, Studio Ernestine. **Thématiques** : fabrique des mondes, transmédia, réception des récits mythiques.
- Avril 2018 : **Candidature** aux fonctions de Chargé de recherche **CNRS** (section 38) : **auditionné**.
- Mars 2018 : **Enseignant vacataire en communication** à l'IUT MMI de Mulhouse, Université de Haute-Alsace.
- Mai 2017 : **Candidature** aux fonctions de Maître de conférences. **3 classements** : **2<sup>e</sup>** à Lyon (études scandinaves), **2<sup>e</sup>** à Colmar (info-com), **3<sup>e</sup>** à Mulhouse (info-com).
- Mars 2017 : **Enseignant vacataire en communication** à l'IUT MMI de Mulhouse, Université de Haute-Alsace.
- 2016-2017 : **Enseignant vacataire au département d'études scandinaves** de l'Université de Strasbourg.
- Mars 2016 : **Enseignant vacataire en communication** à l'IUT MMI de Mulhouse, Université de Haute-Alsace
- 2012-2014 : **Attaché temporaire d'enseignement et de recherche (A.T.E.R.)** département **information-communication** de l'**Université de Lorraine**, site de Metz.
- 2010-2011 : **Chargé de cours en communication** à l'**institut d'études sur les interactions homme-machine** de l'**Université d'Uppsala**, Suède.
- 2009-2010 : **Vacataire assistant pour la coordination du programme de recherche « Villes invisibles »** à la MISHA (Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme d'Alsace).
- 2009-2010 : **Vacataire formateur informatique** au département **LEA** de l'Université de **Strasbourg** pour l'aide aux professeurs à la mise en ligne des cours.
- 2009-2010 : **Vacataire bibliothécaire** à la bibliothèque de l'**institut d'études scandinaves** de l'Université de **Strasbourg**
- 2005-2010 : **Projectionniste et animateur** au **Festival Ciné-Vidéo-Psy** de Lorquin.
- 2006-2009 : **Tuteur de bureautique** pour le **C2I** à l'Université **Marc Bloch** (Strasbourg 2).
- Sept.-Déc. 2008 : **Vacataire assistant et formateur** pour la mise en place d'un logiciel de gestion d'emploi du temps (Pélican) à l'Université **Marc Bloch** (Strasbourg 2).
- Juil.-Août 2008 : **Traducteur et chargé de projet** chez **Bombardier** à **Västerås (Suède)** dans le cadre d'un stage en entreprise. Langues de travail : Anglais, Suédois, Français, Allemand.
- Janv.-Mai 2008 : **Membre du comité d'organisation et Conférencier** des **6<sup>e</sup> Rencontres nationales de la FNCAS** (Fédération Nationales des comités d'actions sociale) ayant eu lieu du 14 au 16 mai 2008 à Strasbourg.
- Juin-Août 2004 : **Concepteur développeur Multimédia** chez **Kitty Spipeurs** dans le cadre d'un stage en entreprise.

Mai-Juin 2003 : Concepteur développeur chez A.S. Formation dans le cadre d'un stage en entreprise.

## Formation et diplômes

- Févr. 2017 : **Qualifié** aux fonctions de **Maître de conférences** en **section 12**, études germaniques et scandinaves, et en **section 71**, sciences de l'information et de la communication.
- 2010-2016 : **Doctorat en co-tutelle internationale** en Sciences de l'information et de la communication et en Études scandinaves.  
Titre de la thèse : *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures.*  
Prix de thèse de l'Université de Lorraine 2017.  
Mention de l'Université de Bâle : *Summa cum Laude.*  
Sous la direction de :  
- **Jacques Walter**, PR en Sciences de l'information et de la communication, **Université de Lorraine**  
- **Jürg Glauser**, PR en Philologie Nordique, **Université de Bâle.**  
Membres du Jury :  
- **Anne Besson**, PR en Littérature comparée, Université d'Artois  
- **Maude Bonenfant**, PR en Communication, Université de Québec à Montréal (Rapporteuse)  
- **David Douyère**, PR en Sciences de l'information et de la communication, Université François-Rabelais de Tours (Président)  
- **Marie-Pierre Fourquet-Courbet**, PR en Sciences de l'information et de la communication, Université d'Aix-Marseille (Rapporteuse)  
- **Jürgen Mohn**, PR en Sciences religieuses, Universität Basel
- 2010-2011 : **Doctorant invité** à l'**Institut d'études sur les interactions homme-machine** de l'**Université d'Uppsala**, Suède, grâce à une **bourse de l'Institut Suédois** (*Svenska Insitutet*)
- 2008-2010 : **Master Plurilinguisme européen et interculturelité**, Université de **Strasbourg.**  
**Travail d'étude et de recherche** : *L'utilisation de la mythologie nordique dans la construction de l'identité des personnages-joueurs dans les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs.*
- 2005-2008 : **Licence Langues et interculturelité** (trilingue Anglais, Allemand, Suédois), Université **Marc Bloch** (Strasbourg 2). Un séjour à l'étranger en université d'été en Suède et un stage en entreprise en Suède complètent cette Licence.
- 2003-2004 : **Licence Professionnelle Activités et techniques de communication**, Université **Louis Pasteur.** (Strasbourg 1).
- 2001-2003 : **DUT Informatique** à l'IUT **Robert Schuman**, Université Robert Schuman (Strasbourg 3).
- 2000-2001 : 1ère année DUT Génie Télécommunication et Réseaux à Nancy.
- 1999-2000 : Baccalauréat **Scientifique** option **SVT** spécialité Mathématiques.

## Langues étrangères

Anglais : Courant

Allemand : Bonne maîtrise

Vieux norrois : Notions

Suédois : Courant

Norvégien : Notions

Alsacien : Excellente compréhension

## Informations complémentaires

- Responsable informatique (2010-2011) puis Président (2011-2012) de l'Association des jeunes chercheurs du Crem (AJC Crem)
- Membre du comité d'administration de l'association DoXtra – association des doctorants.es et docteurs.es en sciences humaines et sociales de l'Université de Strasbourg

## Responsabilités et expériences scientifiques

### Responsabilités scientifiques

- **2019-2022** : Responsable de l'axe « Mythes » du projet ANR « Aion. Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs », coordonné par Audrey Tuailleon Demésy.
- **Depuis juillet 2019** : Membre du comité éditorial du *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*.
- **2019-2020** : Coordinateur du programme scientifique MISHA « Les mondes ludiques : constructions et appropriations ».
- **Depuis 2017** : Co-responsable de la rubrique varia de la revue *¿Interrogations?* (revue qualifiante CNU section 71).
- **Depuis 2014** : Membre du comité de rédaction de la revue *¿Interrogations?* (revue qualifiante CNU section 71).
- **2015-2018** : Membre du comité d'administration de l'association DoXtra – Association des doctorants.es et docteurs.es en sciences humaines et sociales de l'Université de Strasbourg.
- **2010-2012** : Responsable informatique puis Président de l'Association des jeunes chercheurs du Crem (AJC Crem).

### Organisation d'événements scientifiques

- **2020** : Membre du comité d'organisation de la journée d'étude « Jeux et imaginaire du temps », décembre 2020, Metz.
- **2020** : Membre du comité d'organisation de la journée d'étude « Jeux et détournements », 20 novembre 2020, Strasbourg.
- **2019** : Membre du comité d'organisation de la journée d'étude « Concepteurs, conceptions et créations de mondes ludiques », 28 novembre 2019, Strasbourg.
- **2018** : Membre du comité d'organisation de la Master Class « Play Think Upgrade Replay – Initier des projets de recherche sur les jeux entre laboratoires, studios de création et associations de joueurs » 23-24 novembre 2018, Strasbourg, France.
- **2014** : Membre du comité d'organisation du colloque « Des jeux « traditionnels » aux jeux numériques », 26, 27, 28 novembre 2014, Nancy, Université de Lorraine.
- **2012** : Membre du comité d'organisation du colloque EUTIC 2012 « Publics et pratiques médiatiques », 17-19 octobre 2012, Université de Lorraine.
- **2012** : Membre du comité d'organisation du troisième colloque international de l'AJC Crem « Dispositifs transmédiatiques, convergences et construction des publics », 24 et 25 mai 2012, Université de Lorraine.
- **2011** : Membre du comité d'organisation des journées d'étude de l'AJC Crem « La position du doctorant : entre engagement et réflexivité », 19 et 20 mai 2011, Université Paul Verlaine - Metz.
- **2011** : Membre du comité d'organisation des rencontres franco-suédoises pour la recherche en jeux vidéo, 26 et 27 avril 2011, Université d'Uppsala, Suède.

### Expertises

- Expert pour le programme DEA - Directeurs d'études associés de la Fondation Maison des Sciences de l'Homme.
- Expertises ponctuelles pour des revues à comité de lecture :
  - *Questions de communication* (revue qualifiante CNU section 71).
  - *Émulations. Revue des jeunes chercheuses et chercheurs en sciences sociales*
  - *Revue des sciences sociales*
  - *Arabian Journal of Geosciences*
  - *Médiation et Information* (revue qualifiante CNU section 71).
  - *Revue Française des SIC (RFSIC)* (revue qualifiante CNU section 71).
  - *Sens Public*.
- Modération du colloque « Bons ou mauvais jeux ? », 5 et 6 novembre 2018, Fribourg, Suisse.
- Membre du comité scientifique du colloque « Les comédies musicales : entre onirisme et réalisme », 15-16 octobre 2020, Nancy.
- Membre du comité scientifique du colloque « Mondes imaginaires et univers transmédiatiques », 7-9 avril 2020, Toulon.
- Membre du comité scientifique du colloque « Techno-réalités et créatures affectives : les dispositifs de simulation amoureuse », 14 et 15 juin 2018, Paris Nanterre.
- Membre du comité scientifique du colloque « Mettre en récit. Enjeux des formes contemporaines de narration », 15 et 16 mars 2018, Metz, Université de Lorraine.
- Membre du comité scientifique du colloque « L'attachement aux cyber-choses : logiciels sentimentaux, love-bots et séducteurs de synthèse », 15 et 16 juin 2017, Paris Nanterre.
- Membre du comité scientifique et modérateur du colloque « Public/Non-Public : questions de méthodologie », 22 et 23 mai 2014, Metz, Université de Lorraine.
- Membre du comité scientifique et modérateur du colloque « La critique au risque de l'engagement : marges disciplinaires, politiques et scientifiques », 5 et 6 juin 2013, Université Paris 8.

## Distinctions

- Lauréat d'un programme scientifique MISHA 2019-2020.
- Lauréat avec l'équipe Ernestine du Prix de l'Innovation du Serious Games Challenge de la Mosellane des Eaux, 1<sup>er</sup> au 3 décembre 2017, TCRM-Blida (Metz).
- Lauréat du Prix de thèse de l'Université de Lorraine 2017.
- Mention de l'Université de Bâle : *Summa cum laude*.
- Lauréat d'une bourse de l'Institut Suédois (*Svenska Institutet*) pour un séjour de recherche d'un an en Suède.

## Réseaux de recherche et collaborations

- **Depuis 2019** : membre du projet ANR « Aion. Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs », coordonné par Audrey Tuaille Demésy.
- **Depuis 2018** : Coordinateur du groupe "Cultures et mondes ludiques", Université de Strasbourg (<https://jeu.unis-tra.fr>)
- **Depuis 2018** : Membre du projet "Mythemes of the North/Mythèmes du Nord", Université de Strasbourg.
- **2017-2018** : Membre de la cellule innovation-valorisation de l'UMR DynamE
- **Depuis 2017** : Membre de l'association Modernités Médiévales (<https://modmed.hypotheses.org/509>).
- **Depuis 2015** : Membre de l'Association pour les Études Nordiques (<http://www.etudes-nordiques.fr>).
- **Depuis 2012** : Membre du réseau Valland – Groupe francophone d'études norroises.

## Responsabilités pédagogiques

- **Depuis 2019** : responsable du parcours Conceptions de dispositifs ludiques du master 1 Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux (Université de Lorraine)

## Publications et communications

### Directions d'ouvrages et livraisons de dossiers de revues : 6 + 2 en cours

- Di Filippo L. (dir.) (2021). *Vikings !*. Paris, Les Moutons Électriques.
- Di Filippo L. (accepté, lancement de l'appel en janvier 2019). *Sciences du jeu n° 15 – Jeux et faits religieux*, [En ligne].
- Tuailleon Demésy A., **Di Filippo, L.** (dirs) (2018). *Interrogations n° 26 – Le médiévalisme. Images et représentations du Moyen Âge*, [En ligne].
- **Di Filippo, L.**, Landais É. (dirs) (2017). *Penser les relations entre médias : dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*. Strasbourg : Néothèque.
- **Di Filippo, L.**, Tuailleon Demésy A. (dirs) (2016). *Interrogations n° 23 – Des jeux et des mondes*, [En ligne].
- Carbou, G., Christophe, T., Negrel, N., **Di Filippo, L.** (dirs) (2016). *Actualité de la question interdisciplinaire en SIC. Expériences de recherches situées*. Nancy : PUN – Éditions Universitaires de Lorraine. Questions de communications – Série Actes.
- Buzy, D., **Di Filippo, L.**, Gorla, S., Thévenot, P. (dirs) (2016), *Sciences du jeu n°5 – Jeux traditionnels et jeux numériques : filiations, croisements, recompositions*, [En ligne].
- **Di Filippo, L.**, François, H., Michel, A. (dirs) (2012). *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*. Nancy : Presses universitaires de Nancy.

### Articles dans des revues internationales ou nationales avec comité de lecture répertoriées dans les bases de données internationales : 8

- Di Filippo, L. (2017). Jouer avec l'horreur. Réception et adaptation ludique du « Mythe de Cthulhu ». *Revue des sciences sociales*, 58, 110-119.
- Di Filippo, L. (2017). Conan entre personnage transmédia, monde transmédiatique et réalisations locales. *RFSIC - Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10, [En ligne].
- **Di Filippo, L.**, Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse: entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des sciences sociales*, 56, 126-133.
- Buzy, D., **Di Filippo, L.**, Gorla, S., Thévenot, P. (2016), Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques. *Sciences du jeu*, 5, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 25, 281-308.
- **Di Filippo, L.**, Schmoll, P. (2013). Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo. *Revue des sciences sociales*, 49, 64-73.
- Di Filippo, L. (2013). Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG. *Interrogations? Revue pluridisciplinaire en sciences de l'homme et de la société*, 15, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2011). Plus qu'un retour aux enquêtes, construire des ponts par l'observation participante : étude d'une communauté en ligne. *Interrogations? Revue pluridisciplinaire en sciences de l'homme et de la société*, 13, 33-50, [En ligne].

### Articles dans des revues internationales ou nationales avec comité de lecture non répertoriées dans les bases de données internationales : 2

- Di Filippo, L. (2019). *Fantasy* et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons*. *Fantasy arts and Studies*, n° 6, [En ligne]
- Di Filippo, L. (2019). Jeux de rôle et réception des mythes nordiques : quelques exemples tirés de *Donjons et Dragons*. *Archicube*, n° 26.

### Articles dans des revues internationales ou nationales sans comité de lecture non répertoriées dans les bases de données internationales : 3 + 1 sous presse

- Di Filippo, L. (à paraître en 2020). Les stéréotypes du Nord dans les « géographies imaginées eurocentrées » des productions ludiques. *Mundus Fabula – La fabrique des mondes*. [En ligne].
- Di Filippo, L. (2019). Approches anthropologiques de l'imaginaire pour l'étude des représentations nordiques. *Mundus Fabula – La fabrique des mondes*. [En ligne].
- Di Filippo, L. (2018). La franchise *Conan* ou l'intermédialité. *Cinémation*, n° 168, 104-110.
- Di Filippo, L. (2014, jan). La position du doctorant en question. *Les Cahiers de la SFSIC*, 9, 287-291.

### Chapitres d'ouvrages scientifiques : 10 + 1 sous presse

- Di Filippo, L. (à paraître en 2020), La mythologie nordique dans *Donjons & Dragons : entre réception et stéréotypes*. In : Budin N., *L'Histoire en clichés, images et représentations de l'histoire à travers ses stéréotypes* [Titre de travail], Chambéry, ActuSF.
- Di Filippo, L. (2019), D'un séminaire étudiant au titre de Docteur : parcours d'un scandinave français à l'Université de Bâle. In : Glauser J. (dir.), *50 Jahre Skandinavistik in der Schweiz. Eine kurze Geschichte der Abteilungen für Nordische Philologie an der Universität Basel und der Universität Zürich 1968–2018*, Tübingen : Narr Francke Attempto Verlag.
- Di Filippo, L. (2018). Contemporary Popular Culture. In : J. Glauser, P. Hermann, S. A. Mitchell (ed.). *Handbook of*

*Pre-Modern Nordic Memory Studies* (pp. 348-354). Berlin, De Gruyter.

- Di Filippo, L., (2018), Mythes. In : A. Besson (dir.). *Dictionnaire de la fantasy* (pp. 273-275). Paris, éditions Vendémiaire.
- **Di Filippo, L.**, Muller-Thoma, L. (2018), Mythologie nordique. In : A. Besson (dir.). *Dictionnaire de la fantasy* (pp. 279-281). Paris, éditions Vendémiaire.
- **Di Filippo, L.**, Landais É. (2017). Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics : construire et penser les relations entre médias. In : **L. Di Filippo**, É. Landais (dirs), *Penser les relations entre médias : dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics* (pp. 7-45). Strasbourg : Néothèque.
- Di Filippo, L. (2017). MMORPG as Locally Realized Worlds of Action. In : M. Boni (ed.), *World Building. Transmedia, Fans, Industries* (pp. 231-250). Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Di Filippo, L. (2017). Conan and the North. The reception History of a Short Story and the Definition of the Canon. In : K. Müller-Wille, K. Heslop, A. K. Richter, L. Rösli (Hrsg.), *Skandinavische Schriftlandschaften. Vänbok till Jörg Glauser* (pp. 305-310). Tübingen : Narr Francke Attempto Verlag.
- Di Filippo, L. (2016). Anthropologie culturelle, communication et phénoménologie du mythe. In : A. Marinescu, A. Constantinescu (dirs), *Anthropologie/y & Communication. Intersections* (pp. 37-63). Bucarest : Editura Universităţii din Bucureşti.
- **Di Filippo, L.**, François, H., Michel, A. (2012). Adopter une démarche réflexive : implications et enjeux. In : **L. Di Filippo**, H. François, A. Michel (dirs), *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité* (pp. 17-28). Nancy : Presses universitaires de Nancy.
- Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeux vidéo : pertinence et limites. In : **L. Di Filippo**, H. François, A. Michel (dirs), *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité* (pp. 171-192). Nancy : Presses universitaires de Nancy.

### Conférences invitées : 16 + 3 à venir

- Di Filippo, L. (à venir en 2020, avril). « Mémoire et mythes dans les jeux contemporains ». Communication présentée lors de la journée d'étude *Mémoire jeu, hors-je !*. Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (à venir en 2020, mars). « Mythes des peuples scandinaves ». Communication présentée lors du *Cycle Histoire, mythes, légendes et sagas*. Vincennes, France.
- Di Filippo, L. (à venir en 2020, mars). « *Donjons et dragons et la littérature médiévale scandinave* », Communication présentée lors du colloque *Jeu de rôle et transmission littéraire*. Lausanne, Suisse.
- Di Filippo, L. (2018, mai). Loki : super-héros ou super-vilain ? Ce qu'en dit la mythologie nordique, Communication présentée lors de la journée d'étude *Super-Héros : mythe ou réalité ?*. Besançon, France.
- Di Filippo, L. (2018, février). Des mythes nordiques aux jeux contemporains : Pour une approche anthropo-communicationnelle du Nord. Communication présentée lors des *conférences du Cercle Nordique*, Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2017, mai). Le zombie des jeux de rôle. Au croisement des traditions haïtiennes, germano-scandinaves et chrétiennes. Communication présentée lors de la journée d'étude *Zombie : mythe ou réalité ?* organisée lors du festival *Ludinam*. Besançon, France.
- Di Filippo, L. (2017, mars). Les références aux récits médiévaux scandinaves dans les jeux contemporains. Communication présentée lors à la journée d'étude *Représentations modernes et contemporaines des Nordes médiévaux*. Université du Littoral Côte d'Opale, Boulogne-sur-Mer, France.
- Di Filippo, L. (2017, mars). Formation doctorale : devenir chercheur post-doctorant. Communication présentée lors de la formation doctorale *Les financements de la recherche*. Université de Lorraine, Nancy, France.
- Di Filippo, L. (2017, janvier). Le doctorat : quelques réflexions sur les compétences de l'enseignement et la recherche. Communication présentée au *Séminaire professionnel du Master Plurilinguisme et interculturelité*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2016, avril). Étudier la réception des mythes nordiques dans les productions culturelles contemporaines, objets, théories, méthodes. Communication présentée au *séminaire d'études scandinaves*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2015, juin). Mythologie nordique et réception contemporaine. Communication présentée au *Stammtisch de l'association Doxtra*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2015, février). Retour sur *La position du doctorant*. Communication présentée au séminaire *Les aspects concrets de la thèse*. EHESS, Paris, France.
- Di Filippo, L. (2014, décembre). Étudier en études sur le jeu. Communication présentée lors du *Séminaire de recherche sur les jeux vidéo* organisé par Maude Bonenfant. UQAM, Montréal, Québec.
- Di Filippo, L. (2011, décembre). Réflexivité et rôle du chercheur. Communication présentée lors du cours *Méthodologie de la recherche, Master Plurilinguisme et Interculturalité 2ème année*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2011, juin). Mise en place d'un réseau franco-suédois pour la recherche en jeux vidéo. Communication présentée au colloque *14ème réunion annuelle des chercheurs français en Suède*. Ambassade de France en Suède et Association franco-suédoise pour la Recherche, Stockholm, Suède.
- Di Filippo, L. (2011, mars). Studying Video Games. Communication présentée au colloque *Rencontres de l'institut Suédois pour la journée de la femme*. Institut Suédois, Uppsala, Suède.
- Di Filippo, L. (2011, mars). The Double Position of the Player-Researcher: Between Involvement and Reflexivity. Communication présentée au séminaire *Jane seminar*. Université d'Uppsala, Uppsala, Suède.

- **Di Filippo, L.,** Schmoll, P. (2010). Univers virtuel et jeux vidéo - un refus du principe de réalité ou la construction d'une nouvelle réalité ?. Communication présentée aux *Rencontres du Centre Européen d'études Jungiennes (CEEJ)*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2009). Mondes virtuels et identité numérique. Communication présentée au séminaire *Mardi de la Misha, Quand les lieux construisent l'identité*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.

### Communications avec actes dans un congrès international ou national : 5 + 3 sous presse

- Di Filippo, L. (accepté - à paraître en 2020). Les mondes d'*Advanced Dungeons and Dragons* au spectre du transmédia : l'exemple de *Dark Sun*. In : A.-S. Collard, S. Collignon (dirs). *Le transmédia, ses contours et ses enjeux* (pp. 47-60), Namur, Presses universitaires de Namur.
- Di Filippo, L. (accepté - à paraître en 2020). Barbaric Lands of the North in a Massively Multi-player Role-Playing Game. In : N. Meylan, L. Rösli (eds.), *Myths and Ideologies : Critical Studies in Political Uses of Old Norse Myths*, Turnhout, Brepols.
- Di Filippo, L. (accepté - à paraître en 2020). Nordicité barbare dans les jeux contemporains : entre altérité et identification ludique. In : A. Ballotti, C. McKeown, F. Toudoire-Surlapierre (dirs). *De la Nordicité: concept, représentation, imaginaire*, Strasbourg, Éditions de l'III.
- Di Filippo, L. (2019), La mise en scène ludique de l'Histoire : l'époque viking comme cadre de jeu pour *Advanced Dungeons and Dragons*. In : Besson A. (dir.), *Fantasy et Histoire*, Chambéry, ActusF.
- Di Filippo, L. (2018). Le chaman de l'ours : une figure du "healer [soigneur]" nordique dans les jeux en ligne. In : S. Allouche, J.-L. Gangloff, V. Helfrich (dirs). *Images du savoir pratique : l'informaticien et le médecin dans les récits de fiction populaires contemporains. Vol. 3* (pp. 209-232). Strasbourg : Néothèque.
- Di Filippo, L. (2017). Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs. In : Bonaccorsi, J., Collet, L., Raichvarg, D. (dirs), *Les temps des arts et des cultures* (pp. 81-94). Paris : L'Harmattan.
- Di Filippo, L. (2016). Des récits médiévaux scandinaves aux mythes nordiques : catégorisations et processus d'universalisation. In : C. Delaporte, L. Graser, J. Péquignot (dirs). *Penser les catégories de pensée. Arts, cultures et médiations* (pp. 115-133). Paris : L'Harmattan.
- **Di Filippo, L.,** Landais, É. (2016). L'interdisciplinarité en pratique : deux cas d'étude autour de la pornographie, du mythe de la communication et de la culture. In : G. Carbou, T. Christophe, N. Negrel, **L. Di Filippo** (dirs). *Actualité de la question interdisciplinaire en SIC. Expériences de recherches situées* (pp. 46-66). Nancy : PUN – Éditions Universitaires de Lorraine.

### Communications orales sans actes dans un congrès international ou national : 9 + 1 à venir

- Di Filippo, L. (à venir en 2020, juin). La réception des mythes : entre permanence et changement. Communication présentée au *XXXIIème Atelier du réseau FER-EURETHNO du Conseil de l'Europe*, Lodz, Pologne.
- Di Filippo, L. (2018, oct). Mythologie nordique et jeux de rôle : *Donjons et Dragons* et la réception des récits médiévaux scandinaves. Communication présentée aux *Assises de la recherche Cultures populaires et médiatiques. Approches critiques des fictions médiatiques : enjeux, outils, méthodes*, Paris, France.
- Di Filippo, L. (2018, août), *Dungeons and Dragons: A Cultural Phenomenon contributing to the Reception of Old Norse Tales*. Communication présentée au congrès *The Seventeenth International Saga Conference. Íslendinga sögur*. Reykjavík/Reykholzt, Islande.
- Di Filippo, L. (2015, août). Mythologie, Reception and Digital Space. Communication présentée au congrès *The Sixteenth International Saga Conference. Sagas and Space*. Université de Zurich, Zurich, Suisse.
- Di Filippo, L. (2013, avril). A definition of Myth in Cthulhu-based Role Playing Games. Communication présentée au colloque *Weird Lovecraft: H.P. Lovecraft, Weird Tales, and the American Horror Canon*. College of St Joseph, Rutland, Vermont, USA.
- Di Filippo, L. (2012, juillet). Transmediality and convergence of traditional and modern culture in MMORPG. Communication présentée au congrès *Cultural Crossroads Conference 2012*. Association for Cultural Studies, Paris, France.
- Di Filippo, L. (2012, mai). Le barbare transmédiatique : stéréotypes, imaginaire et bricolages culturels. Communication présentée au colloque *Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*. Université de Lorraine, Metz, France.
- Di Filippo, L. (2012, avril). *Age of Conan: Transmediatic Figures of Barbarism on the Internet*. Communication présentée au colloque *The enduring barbarian*. College of St Joseph, Rutland, Vermont, USA.
- Di Filippo, L. (2011, avril). International partnership, tools and possibilities, a small lesson in applied psychosociology of science. Communication présentée au colloque *Premières rencontres annuelles du réseau franco-suédois pour la recherche en jeu vidéo*. Université d'Uppsala, Uppsala, Suède.
- Di Filippo, L. (2010). Contenus culturels et identité dans les MMORPG, une étude de cas sur *Dark Age Of Camelot*. Communication présentée au colloque *Atelier Industrie du jeu vidéo : Miroir de l'économie créative*. Bureau d'Économie Théorique et Appliquée, Université de Strasbourg, France.

### Communications orales dans des séminaires, doctorales ou doctoriales : 19 + 1 à venir

- Di Filippo, L. (à venir en 2020, Avril). Mémoire et jeux. Communication présentée à la journée d'étude de l'AJC CREM *Mémoire et narrations*, Metz, France.

- Di Filippo, L. (2019, novembre). Les stéréotypes du Nord dans les géographies imaginées eurocentrées des productions ludiques. Communication présentée à l'atelier *Jeux, sport et espace*, Besançon, France.
- Di Filippo, L. (2018, octobre). Approches anthropologiques de l'imaginaire pour l'étude des représentations nordiques dans les jeux. Communication présentée à l'atelier *Loisirs et imaginaires. La construction de mondes sociaux*, Besançon, France.
- Di Filippo, L. (2018, mars). *Dark Sun* - Jeu de rôle, *Fantasy* post-apocalyptique et mondes réalisés localement. Communication présentée au séminaire *Anthropologie des techniques*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2017, janvier). Le doctorat : quelques réflexions sur les compétences de l'enseignement et la recherche. In : Séminaire professionnel du *Master Plurilinguisme et interculturelité*. communication orale. Université de Strasbourg, France.
- **Di Filippo, L.**, Schmoll, P. (2016, février). Strasbourg après l'apocalypse: interroger et se réappropriier la ville par l'utopie. Communication présentée au séminaire *Anthropologie des techniques*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2016, février). Qu'entend-on par « mythes nordiques »?. Communication présentée au *Cours d'illustration scientifique*. Haute Ecole des Arts du Rhin, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2015, novembre). Articuler les temporalités dans les MMORPG. Communication présentée au séminaire *Anthropologie des techniques*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2014, octobre). Goffman et le jeu. Communication présentée au séminaire *Anthropologie des techniques*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2014, mars). Phénoménologie du mythe et anthropologie de la communication. Communication présentée aux *Doctorales du Crem*. Université de Haute Alsace, Colmar, France.
- **Di Filippo, L.**, Landais, É. (2013, octobre). Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics : construire et penser la relation. Communication présentée au *séminaire mensuel de l'AJC Crem*. Université de Lorraine, Metz, France.
- Di Filippo, L. (2013, mai). Replacer les théories de Johan Huizinga et Roger Caillois dans leurs œuvres globales et leurs contextes historiques. Communication présentée au *séminaire de ludologie*. Université de Lorraine, Nancy, France.
- Di Filippo, L. (2013, mai). « Travail sur » le mythe de Cthulhu : potentiel d'efficacité, réception et distance ludique. Communication présentée au *séminaire mensuel de l'AJC Crem*. Université de Lorraine, Metz, France.
- Di Filippo, L. (2012, mars). Voyages en Cimmérie. Géographies imaginées et représentations du Nord dans *Age of Conan*. Communication présentée aux *Doctorales du Crem*. Université de Haute Alsace, Colmar, France.
- **Di Filippo, L.**, Schmoll, P. (2012, février). Les figures du sacré dans les jeux vidéo. Communication présentée au séminaire *Société Terminale*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2011, novembre). Norden i Funcoms *Age of Conan*. Communication présentée aux *doctorales du réseau EUCOR en étude scandinaves*, Université de Bâle, Bâle, Suisse.
- Di Filippo, L. (2011, août). Myth and History in Funcom's *Age of Conan*. Communication présentée à *l'école d'été pour doctorants Culture, Business and Community around Games*. Université d'Uppsala, Uppsala, Suède.
- Di Filippo, L. (2011, mars). La double position du chercheur-joueur : entre engagement et réflexivité. Communication présentée aux *Doctorales du Crem*. Université de Haute Alsace, Colmar, France.
- Di Filippo, L. (2010, novembre). Réception de la mythologie nordique dans *Age of Conan* : la phase d'exploration. Communication présentée lors du cours *Civilisation scandinave* donné par Thomas Mohnike. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2010, novembre). Den nordiska mytologins mottagning i *Age of Conan* : The exploration phase. Communication présentée aux *doctorales du réseau EUCOR en étude scandinaves*. Université de Tübingen, Tübingen, Allemagne.
- Di Filippo, L. (2010, août). Projet de thèse : Les MMORPG comme objets construits et reconstruits de transmission culturelle, une étude de cas sur la mythologie nordique dans *Age of Conan*. Communication présentée à *l'école d'été pour doctorants Vidéo Games and Learning*. Université d'Uppsala, Suède.

### Autres publications : 3

- Di Filippo, L. (2017). Rencontre avec Laura Bevon – Illustratrice [entretien]. *Mundus Fabula - La fabrique des mondes*, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2015). Mythology, Reception and Digital Space. In J. Glauser, K. Müller-Willer, K. A. Richter, L. Rösli (eds), *The 16th International Saga Conference. Sagas and Space. Preprint of Abstracts* (pp. 87-88). Zürich : Schweizerische Gesellschaft für Skandinavische Studien.
- Di Filippo, L. (2012). 21<sup>st</sup> century representations of the North in Robert E. Howard's Conan works. In M. V. Nordvig, L. H. Torfing (eds), *The 15th International Saga Conference Sagas and the Use of the Past. Preprint of Abstracts* (pp. 117-118). Aarhus : Department of Aesthetics and Communication, Department of Culture and Society, Faculty of Arts.

### Tables rondes : 4

- Barda O., Caïra O., Di Filippo, L. (2018, octobre), Table ronde « Le chercheur sur le jeu doit-il nécessairement être un joueur? Le joueur peut-il devenir chercheur? », Paris, Web School Factory/Game In Lab.
- Bouchami, A., **Di Filippo, L.**, Hering, J., Hossu, G., Iazard, E., Mao, X., Pelletier, N., Villy, N. (2018, Février). Table



ronde de la formation doctorale « Compétences Docteur », Université de Lorraine, Nancy, France.

- Lethbridge, E., Schneeberger, S., **Di Filippo, L.**, Haugen, O. E., Þorgeirsson, H., Jucknics, R. (2015, août). Table ronde « Old Norse-Icelandic Culture and Digital Media » du congrès *The Sixteenth International Saga Conference. Sagas and Space*. Université de Zurich, Zurich, Suisse.
- Benistant, A., **Di Filippo, L.**, Granjon, F., Guyot, J., Magis, C., Rodionoff, A., Zagy, V. (2013, juin). Table ronde de conclusion « Pourquoi la critique ? », colloque *La critique au risque de l'engagement : marges disciplinaires, politiques, scientifiques*. Université Paris 8 – Vincennes-Saint-Denis, Paris, France.

## Productions de recherche à caractère didactique (PRCD)

### Notes de lecture : 11

- Di Filippo L. (2016). Angus Nicholls, Myth and the Human Sciences. Hans Blumenberg's Theory of Myth, *Interrogations*, 22, [En ligne].
- Di Filippo L. (2014). John Lindow, Trolls. An Unnatural History, *Questions de communication*, 26, 345-347.
- Di Filippo L. (2014). Erik Ingvar Thurin. The American Discovery of the Norse. An Episode in Nineteenth-Century American Literature, *Valland*, 13, 22-26.
- Di Filippo, L. (2013). Ivar Ekeland, quand les sagas rencontrent les mathématiques. *Valland*, 8, 20-23.
- Di Filippo, L. (2012). Mathieu Tricot, Philosophie des jeux vidéo, *Questions de communication*, 22, 381-382.
- Di Filippo, L. (2012). Patrick Schmoll *et al.*, La société terminale 1. Communautés virtuelles, *Questions de communication*, 22, 378-379.
- Di Filippo, L. (2012). Renée Treuil, Le mythe de l'Atlantide. *Questions de communication*, 22, 330-331.
- Di Filippo, L. (2011). Mia Consalvo, Charles Ess, eds, The Handbook of Internet Studies. *Questions de communication*, 20, 444-446.
- Di Filippo, L. (2011). Jerome De Groot, Consuming history. Historians and heritage in contemporary popular culture. *Questions de communication*, 20, 384-385.
- Di Filippo, L. (2011). Eric Chauvier, Anthropologie de l'ordinaire. Une conversion du regard. *Questions de communication*, 20, 399-401.
- Di Filippo, L. (2011). Nick Dyer-Witheford, Greg de Peuter, Games of Empire : Global Capitalism and Video Games. *Questions de communication*, 19, 393-395.

## Productions de transfert et de valorisation de la recherche (PTVR)

- **Depuis 2016** : Rédacteur en chef du carnet hypotheses.org *Mundus Fabula - La fabrique des mondes* : <https://mf.hypotheses.org>.

## Productions de culture scientifique et technique (PCST)

### Responsabilités et organisation

- **2017** : Co-organisateur de l'exposition "Strasbourg(s) ville envisagée et dévisagée" à la MISHA, Université de Strasbourg.
- **2014-2018** : Organisateur du cycle de conférences du Don des dragons, en collaboration avec le centre socio-culturel de l'ARES – Centre socio-culturel de l'Esplanade à Strasbourg, l'association Amaranthe, le Crem, l'Université de Lorraine, l'Université de Strasbourg, la médiathèque André Malraux et l'association DoXtra.

### Article de médiation scientifique : 7 + 1 sous presse

- Di Filippo, L. (à paraître en 2020). Le zombie de *Donjons et Dragons* : hybridations et évolutions. In : A. Tuillon-démésy, S. Grosprêtre (dirs), *Le Zombie : mythe ou réalité ?*.
- Di Filippo, L. (2020). Quand le grand nord inspire la fantasy. Exposition virtuelle de la BNF *Fantasy, retour aux sources*, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2020). Eddas et Sagas, huit siècles de mythes au service des auteurs. Exposition virtuelle de la BNF *Fantasy, retour aux sources*, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2020). La chanson des Nibelungen, ou la métamorphose d'une épopée. Exposition virtuelle de la BNF *Fantasy, retour aux sources*, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2020). Le Kalevala, du récit national à la littérature fantasy. Exposition virtuelle de la BNF *Fantasy, retour aux sources*, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2020). Album – Les figures de la mythologie nordique. Exposition virtuelle de la BNF *Fantasy, retour aux sources*, [En ligne].
- Di Filippo, L. (2018). Des mythes nordiques aux jeux en ligne : étudier les dynamiques culturelles. *The Conversation*, [En ligne].
- Di Filippo L. (2016, juin). Les récits nordiques face à l'universalisme de la notion de « mythes », *InVi – In Vivo/In Vitro. Histoire de Sciences*, [En ligne].

## Conférences de médiation scientifique : 11

- Di Filippo, L. (2019, novembre). Les mythes nordiques du Moyen-Âge aux jeux contemporains. Communication présentée lors des *Ateliers Google*. Nancy, France.
- Di Filippo, L. (2018, octobre). La mythologie nordique dans *Donjons & Dragons* : entre réception et stéréotypes. Communication présentée lors du Colloque *L'Histoire en clichés, images et représentations de l'histoire à travers ses stéréotypes* (dans le cadre de Fest'Ain d'histoire, festival historique multi-époque), Chazey-Sur-Ain, France.
- Di Filippo, L. (2015, mai). Mythologie nordique et MMORPG. Table ronde « Jeux vidéo et jeux sérieux » organisée aux *Imaginales*. Épinal, France.
- Di Filippo, L. (2014, décembre). Le jeu à la loupe des sciences humaines et sociales. Communication présentée lors du cycle *Conférences du relais culturel du Moulin9*. Niederbronn-les-Bains, France.
- Di Filippo, L. (2014, novembre). Mythologie nordique et jeux contemporains. Communication présentée lors du cycle *Ce que jouer nous apprend*, soirée spéciale Don des dragons, Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2014, juin). Mythologie nordique et jeux vidéo. *Aux sciences citoyens !*. Communication présentée pour l'association les Petits débrouillards. Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2014, avril). Dieux, héros et monstres nordiques : quand les figures mythiques envahissent les jeux vidéo. Communication présentée lors de la *Gamers assembly 2014*. Poitiers, France.
- Di Filippo, L. (2013, mars). Mythologie et jeux en ligne. Communication présentée lors *Jeu : les ateliers de la pensée*. Nancy, France.
- **Di Filippo, L.**, Sköld, O., Huvila, I. (2012, septembre), Where in the world are - virtual worlds?, Séminaire ouvert en ligne sur *Second Life, Turku TomorrowCafe*. Second Life, [En ligne].
- **Di Filippo, L.**, El Wafi, W., Polacci, S. (2012, mars). Tous branchés, Attention danger !. Café débat organisé par le *CNAM*, Épinal, France.
- Di Filippo, L. (2011, mars). Origines nordiques et Médiacultures. Communication présentée lors du *Mois suédois*, Département d'études scandinaves de Strasbourg, Université de Strasbourg, France.
- Di Filippo, L. (2008, mai). Témoignage et point de vue de l'étudiant. Communication présentée au colloque *6ème rencontres nationales de la FNCAS - Synergie personnels-étudiants*. Université de Strasbourg, Strasbourg, France.

## Interviews et interventions médiatiques : 9

- Di Filippo, L. (2019, janvier). Intervention dans l'émission *Fréquence Médiévale*, épisode « Les échos contemporains de la mythologie viking ».
- Di Filippo, L. (2018, octobre). Intervention dans l'émission *Fréquence Médiévale*, épisode « Loki ».
- Di Filippo, L. (2018, septembre). Intervention dans l'émission *Fréquence Médiévale*, épisode « La mythologie viking ».
- Di Filippo, L. (2018, février). Intervention dans l'émission *History's Creed*, épisode « Jeux vidéo et Religion », Arte creative/Nota bene.
- Di Filippo, L. (2017, novembre). Intervention dans l'émission *6 minutes* sur l'exposition « Strasbourg(s) ville envisagée et dévisagée », Alsace 20.
- Di Filippo, L. (2017, novembre). Intervention dans l'émission *Côté Grand Est : Le numérique*, Vosges Télévision.
- Di Filippo, L. (2014). Interview, *Robert-e-howard.fr*.
- Di Filippo, L. (2014). « Ce que jouer nous apprend », interview de Laurent Di Filippo, *Strustepixels*.
- Di Filippo, L. (2013). Interview : Mythologie nordique et jeux vidéo, *Dreams of Valhalla*, application I-pad développé par Arthénon, Strasbourg.

## Enseignements : 74h CM et 459h TD (546 HETD) effectuées

### Ethnologie

- 2018/2020, Co-encadrement avec Gérémy Cometti du mémoire de Master 2 de Solène Gibeaux portant sur *Les constructions de communautés en ligne sur Twitch*, Université de Strasbourg.
- 2018/2019, Co-encadrement avec Gérémy Cometti du mémoire de Licence 3 de Maxime Brissac portant sur *La réception de la religion Voudou dans World of Warcraft*, Université de Strasbourg.
- 2017/2018, Co-encadrement avec Pierre Leroux du mémoire de Master 1 de Jeanne Deya portant sur une *approche ethnologique des communautés de rôlistes à Strasbourg*, Université de Strasbourg.

### Sciences de l'information et de la communication

#### 2010-2011, Département Informatik och Media, Université d'Uppsala, Suède, assistant d'enseignement contractuel : équivalent à 72h TD

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
2010/2011	Media Analysis	- Présentation de différentes théories d'analyse des médias - Méthodes empiriques et analyse narrative (structure et processus de narration, mise en scène, etc.) - Application à des productions contemporaines (séries télévisées notamment)	Licence internationale (équivalent 3 <sup>e</sup> année)	TD	12h enseignées (40h travaillées*)
2010/2011	Media Development	- Décrire et analyser les développements des industries	Licence internationale	TD	20h enseignées

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
		médiatiques et des institutions culturelles internationales dans leur dimension économique et socio-politique et Interroger les notions de culture, de diversité culturelle et de globalisation	(équivalent 3 <sup>e</sup> année)		(60h travaillées*)
2010/2011	Media, Identity and New Media	- Étudier les rapport entre médias, culture, identité et image. - Présentations de théories relatives à la culture visuelle et aux constructions identitaires dans le cadre des TIC	Licence internationale (équivalent 3 <sup>e</sup> année)	TD	20h enseignées (60h travaillées*)
2010/2011	Independent Study	- Production d'un dossier de recherche dans le champ des médias internationaux et/ou des phénomènes de communication. - Mise en pratique d'une démarche de recherche à partir d'un cas d'étude spécifique.	Licence internationale (équivalent 3 <sup>e</sup> année)	TD	20h enseignées (60h travaillées*)

\*Les contrats sont différents en Suède et correspondent à un total estimé d'heures de travail et non d'heures enseignées

**2012-2014, Département Information-communication, UFR SHS-Metz, Université de Lorraine, ATER temps plein : 26h CM et 345h TD**

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
2012/2013	Évolutions contemporaines de la presse d'information	Présentation de différentes dimensions impliquées dans les changements contemporains des mondes du journalisme : diffusion des technologies numériques, structures de la presse d'information, acteurs et nouveaux métiers, modèles économiques et législation.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Information-communication (info-com)	CM	14h (21 HETD)
2012/2013	Méthode d'analyse de textes, œuvres et documents	Exercices en lien avec le CM « Évolutions contemporaines de la presse d'information » : Analyse d'articles de presse concernant la situation actuelle des métiers du journalisme.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	TD	24h/groupe (63h effectuées)
2012/2013	Analyse de textes « Industries culturelles »	Exercices en lien avec le CM « Industries culturelles » : Analyse de différents types de texte : articles scientifiques, compte rendu critiques d'ouvrages, articles de presse)	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	TD	24h/groupe (48h effectuées)
2012/2013	Projet Professionnel étudiant	Accompagnement dans la réalisation d'un bilan personnel de compétences détaillé et argumenté en vu de la mise en place d'un projet professionnel personnel.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	TD	6h/groupe (18h effectuées)
2012/2013	Atelier d'écriture journalistique et fiction	Présentation des spécificités de l'écriture journalistique et de l'écriture de fiction - Exercices de rédaction d'articles de presse et de textes de fiction courts et ciblés.	Licence 2 <sup>e</sup> année Info-com	TD	30h/groupe (30h effectuées)
2012/2013	Méthodologie universitaire	Présentation de divers aspects du travail universitaire : ancrage disciplinaire, recherches documentaires, prise de notes, fiche de lecture, normes bibliographiques, dissertation.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	TD	20h/groupe (12h effectuées)
2013/2014	Anthropologie de la communication	En CM : - présentation de l'Anthropologie et sa place dans les sciences sociales, diversité des approches anthropologiques de la communication et des problématiques qu'elles soulèvent et de leurs limites. En TD : - mise en pratique de méthodes de recherche intégrant une perspective anthropologique : l'observation, l'observation participante, l'analyse de documents (films, documentaires).	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	CM	12h (18HETD)
				TD	12/groupe (54h effectuées)
2013/2014	Projet Professionnel étudiant	Accompagnement dans la réalisation d'un bilan personnel de compétences détaillé et argumenté en vu de la mise en place d'un projet professionnel personnel.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	TD	10h/groupe (20h d'enseignement)
2013/2013	Méthodologie documentaire	- Présentation de divers aspects du travail universitaire : ancrage disciplinaire, recherches documentaires, prise de notes, fiche de lecture, normes bibliographiques, dissertation.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Info-com	TD	20h/groupe (100h effectuées)

**2015-2016, IUT Métiers du multimédia et de l'Internet (MMI), Université de Haute Alsace, Mulhouse, vacataire : 30h TD**

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
2015/2016	Médias et communication	- Introductions aux problématiques des rapports entre communication et culture	IUT MMI 2 <sup>e</sup> année	TD	6h
2016/2017		- Introduction au transmédia.	IUT MMI 2 <sup>e</sup> année	TD	12h
2017/2018		- Exercices de mise en pratique de développements transmédiatiques dans un cadre de politiques culturelles.	IUT MMI 2 <sup>e</sup> année	TD	12h

**2019-2020, Département Information-communication, UFR SHS-Metz, Université de Lorraine, Maître de conférences : 36h CM 84hTD**

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
2019/2020	Introduction à la Gamification	- Introduction à la notion de gamification et à ses précurseur - utilisations de pratiques de gamification dans plusieurs domaines : travail, ressources humaines, gestion clients, pédagogie et formation - approche critique du concepts et de ses fondements	Master 1 <sup>ère</sup> année Info-comm AMINJ -Parcours Conceptions de dispositifs ludiques	CM	14h
2019/2020	Corpus et terrain	- approches méthodologiques de la recherche en SHS - méthodologies de terrain : entretiens, observations - méthodes de composition de corpus	Master 1 <sup>ère</sup> année Info-comm AMINJ -Parcours Conceptions de dispositifs ludiques	TD	12h
2019/2020	Médiation des dispositifs ludiques	- introduction au concepts de médiation et médiations culturelles - problématiques de médiation liées aux jeux, notamment jeux	Master 1 <sup>ère</sup> année Info-comm	CM	6h

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
		vidéoludique - exercice de médiation et de valorisation autour des productions des étudiants dans la formation de master	AMINJ -Parcours Conceptions de dispositifs ludiques	TD	12h
2019/2020	Théories et concepts du transmédia	- Introduction au concept de transmédia et ses origines - présentation de différentes théories du transmédia (narration transmédia, personnages transmédia, mondes transmédiaux) - présentation de concepts proches et analyse des différences entre ces différents concepts (intertextualité, transfictionnalité, cross-média, intermédialité, etc.)	Licence 3 <sup>e</sup> année Information-communication (info-com)	CM	16h
2019/2020	Numoc	Préparation à la certification PIX maîtrise des outils numériques	Licence 1 <sup>ère</sup> année Information-communication (info-com)	TD	60h

### Encadrement de mémoire

- 2019/2020 encadrement du mémoire de Master 1 de Calypso Meszaros portant sur *Le Transmédia de l'univers de l'entreprise Ankama*, Université de Lorraine.
- 2019/2020 encadrement du mémoire de Master 1 de Théo Casalonga portant sur *Une ethnologie des communautés de versus fighting*, Université de Lorraine.
- 2019/2020 encadrement du mémoire de Master 1 de Marine Vallier portant sur *Les Représentations de la mort dans les plateformes 2D*, Université de Lorraine.
- 2019/2020 encadrement du mémoire de Master 1 de Thomas Le Louarn portant sur *Les Mythes nordiques dans le jeu vidéo Jotun*, Université de Lorraine.
- 2019/2020 Co-encadrement avec Pierre Humbert du mémoire de Master 1 de Jean-Michel Gourmelon portant sur *Le Modding comme terrain d'expérimentation et d'innovation. L'exemple du jeu Grand Theft Auto V*, Université de Lorraine.

### Études scandinaves

#### 2016-2017, Département d'études scandinaves, Université de Strasbourg, vacataire : 48h CM et 12h TD

Année	Intitulé	Contenu	Public	Type	Volume horaire
2016/2017	Civilisation scandinave (Moyen Âge)	- Présentation de la période médiévale scandinave et des différentes sources servant à construire des connaissances sur cette aire culturelle et cette période. - Retour critique sur les reconstructions historiques des sources et la construction d'une vision du passé à travers le temps.	Licence 1 <sup>ère</sup> année et UE optionnelle	CM	24h (36 HETD)
2016/2017	Civilisation scandinave Histoire des identités nordiques.	- Présentation historique des grandes étapes de la construction des Nations scandinaves du Moyen Âge à nos jours. - Analyse critique du concept d'identité appliqué à des groupes humains.	Licence 1 <sup>ère</sup> année Études Nord-Européennes et UE optionnelle	CM	24h (36 HETD)
2016-2017	Introduction à l'analyse culturelle	- Introduction aux problématiques liées à l'étude de la notion de culture selon différentes disciplines (anthropologie, sociologie, SIC) et différents auteurs. - Analyse de problématiques culturelles (constructions, transferts, métissages) à partir de cas d'étude scandinaves.	Licence 1 <sup>ère</sup> année, Études Nord-Européennes	TD	12h (moitié d'un cours partagé de 24h)