

Présentation analytique

Hélène Sellier

Née à Soissons le 9 février 1991
5 rue de la Garenette 09300 Bélesta
0651898003
helene.mathilde@gmail.com
<http://helenesellier.com/>

Ce document comporte les parties suivantes :

Curriculum vitae	p. 2
Présentation des activités de recherche	p. 4
Thèse	p. 4
Recherches actuelles	p. 4
Publications et communications	p. 5
Appui à la recherche	p. 17
Participation à des équipes de recherche et vie associative	p. 17
Présentation des activités de création	p. 19
Présentation des activités d'enseignement	p. 22

Curriculum Vitae

FORMATION

- 2022 **Classée 2ème sur le poste 1486 en section 71 à l'université de Lorraine**
- 2020 **Qualification au CNU en 9ème section et en 10ème section**
- 2013-2019 **Doctorat en Littératures Comparées** – Université Paris-Est Marne-la-Vallée
Thèse : *Littérature et Jeux vidéo : représentations réciproques*
Direction : Irène Langlet
Membres du jury : Sébastien Genvo, Alexis Blanchet, Vencelas Biri,
Anne Besson, Matthieu Letourneux
- 2012-2013 **Master 2 de Lettres Modernes**, filière recherche – Université Paris-Sorbonne, Paris
Mémoire : *L'effet fantastique au théâtre*
Direction : Anne Ducrey
- 2011-2012 **Master 1 de Lettres Modernes** – Université du Kent et Université Charles de Gaulle
Mémoire : *L'illustration et les genres de l'imaginaire*
Direction : Joëlle Prugnaud
Licence d'Histoire de l'Art – Université Charles de Gaulle
Spécialisation Art Contemporain (auditrice libre)
- 2010-2011 **Licence de Lettres Modernes**, mention bien – Université Charles de Gaulle
Licence d'Anglais – Université Charles de Gaulle
- 2008-2010 **Classes préparatoires en Lettres**, mention A – Lycée Faidherbe, Lille

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 2020-2023 **Narrative Designer et chargée de recherches** – The Seed Crew, Toulouse
Enseignante
Depuis 2023 – Master Humanités et Industries créatives, Université de Nîmes
Depuis 2023 – Master Master Architecture Transmédia, HEAJ, Namur
Depuis 2022 – Bachelor Concepteur Jeu vidéo, LISAA, Bordeaux
2022 – certificat "Travailler avec la culture vidéoludique", Université de Liège
2020-2022 – Formation Concepteur Jeu vidéo, ETPA, Toulouse
2018-2023 – Bachelor Film and TV, Buckinghamshire New University, UK
Depuis 2018 – BUT MMI, Université Clermont Auvergne, Vichy
Depuis 2017 – Master HIC, Université de Nice Sophia Antipolis
- 2017-2020 **Scénariste freelance** – Beemoov, Nantes
Enseignante
2018-2020 – ISEFAC, Lille
2018 -2019 – Goldsmith University, London (UK)
- 2015-2016 **Professeure de Français contractuelle** – Collège du Pévèle, Orchies
Collège Maxence Van Der Meersch, Mouvaux
- 2014-2015 **Professeure documentaliste** – Lycée Saint-Joseph-de-Cluny, Estrées-Saint-Denis
Spécialité : Education Socioculturelle
(Baccalauréat professionnel – Formations : SAPAT et TCV)
- 2013-2014 **Enseignante en anglais** sur les cultures médiatiques – Rubika, Valenciennes
(Formations : Game Design et Game Art)
Assistante d'éducation – Collège Philippe de Commynes, Comines

COMPÉTENCES

Linguistiques

- Français (langue maternelle)
- Anglais (lu, écrit, parlé)
- Espagnol (lu)

Informatiques

- Bureautique (Microsoft Office, LibreOffice, Google Workspace)
 - utilisation de bases de données pour l'analyse quantitative
 - maîtrise des outils de visualisation de données et de contenu
- Logiciels de travail collaboratif (Google drive, Dropbox)
- Logiciels de visioconférence (Discord, Google meet, Teams, Jitsi, Skype, Renater...)
- Logiciels de création de fictions interactives (Twine, Ren'Py, Squiffy, Quest, Articy Draft...)
- Moteurs de jeu (Unity, Unreal)
- Réseaux sociaux (Twitter/X, TikTok, Facebook, Instagram, Pinterest, Reddit, Twitch...)
- Webmastering (Wordpress, HTML/CSS)

Organisationnelles

- Planning et respect des échéances
- Tâches administratives

Créatives

- Communication par l'image
- Danse contemporaine (compagnie Two Third Sky, compagnie ACAMA)

Gestion de projet

- Rédaction de demandes de financement pour la recherche et les projets artistiques (CIR, Horizon Europe, CreaThrive, ...)
- Elaboration et conduite de projets de recherche avec différents partenaires

Présentation des activités de recherche

THÈSE DE DOCTORAT

Plus de quarante ans après la naissance de l'éternel *nouveau média* qu'est le jeu vidéo, plus de vingt ans après les prophéties de la mort du livre papier au profit du numérique, cette thèse a pour objectif d'étudier les interactions entre la culture littéraire et la culture vidéoludique, et ainsi de participer à la compréhension de la sphère médiatique contemporaine. Il s'agit alors de déterminer les modalités de coexistence des deux médias : comment le jeu vidéo fait-il sa place dans le champ médiatique ; comment la littérature s'adapte-t-elle à ce nouvel écosystème ? Ce travail tente d'examiner le jeu vidéo à travers le prisme de la littérature mais aussi d'observer la littérature à l'aune du jeu vidéo. Il utilise les concepts de différents champs de recherche – en particulier la nouvelle sociologie des médias, les recherches sur l'intermédialité, les études littéraires et les Game Studies – sans pour autant complètement les rejoindre. Les recherches s'appuient sur l'étude d'un corpus réduit, délimité à partir d'un ensemble vaste d'œuvres et l'observation de la variété des phénomènes esthétiques permet de mettre au jour trois logiques qui les structurent : l'autonomie fondamentale des deux cultures, leur divergence et le contact dans les moments, plus rares, où les interactions sont avérées. Contrairement à l'idéalisatation de la convergence médiatique, cette thèse souligne qu'entre la littérature et les jeux vidéo, la tendance est davantage au renforcement des frontières qu'en leur brouillage. Cependant, une démarche de recherche-création autour d'un Visual Novel expérimente les possibilités d'hybridation des deux médias pour faire advenir, à leur croisement, une nouvelle forme médiatique.

RECHERCHES ACTUELLES

Mes travaux en cours développent et élargissent les recherches de ma thèse. D'abord, j'ai pleinement fait mienne la démarche de recherche-création, en l'adoptant à la fois dans des projets personnels et dans mon travail au sein d'un studio de jeux vidéo (dans des logiques proches de la recherche-action et de la recherche-projet). Ces différentes méthodes sont en effet particulièrement efficaces pour comprendre les formes contemporaines de narration et le fonctionnement des dispositifs interactifs numériques. Mes travaux s'inscrivent à ce titre dans les recherches sur la narrativité et l'expressivité vidéoludique menées dans les champs scientifiques des sciences du jeu et de la narratologie post-classique, mais aussi au sein des réflexions menées par les professionnels dans la discipline du narrative design. Je m'intéresse particulièrement aux potentiels de médiation, de sensibilisation et de conscientisation du jeu.

De plus, l'ancre de la recherche-création dans l'action et son intérêt pour les processus de création et les contextes de conception en font un outil méthodologique intéressant pour adopter une perspective interne sur les conditions socio-économiques et culturelles de production dans les industries créatives.

Parallèlement à ces recherches ancrées en Game Studies, je continue à m'intéresser aux relations entre les cultures médiatiques contemporaines et aux phénomènes transmédia. Je poursuis ainsi mes travaux sur les points de contacts entre la littérature et les jeux vidéo, en les abordant à travers de nouveaux prismes comme la littérature expérimentale, la littérature numérique ou l'art contemporain. J'élargis aussi mes recherches à de nouveaux corpus, comme la litRPG, et à d'autres écritures contemporaines, comme les séries télévisées.

Les œuvres francophones et anglophones constituent mon principal terrain d'étude, mais je cherche aussi à prendre en compte d'autres aires culturelles qui participent à la définition des cultures médiatiques contemporaines. Je mène ainsi un travail d'analyse des productions japonaises à travers certains genres (les otome) et certains motifs (comme les IA).

Les différents travaux que j'ai menés depuis 2019 m'ont finalement amené à faire dialoguer mes recherches avec des champs scientifiques variés (notamment la sociologie, les études de genre, les études critiques du handicap, la psychologie du travail et des organisations) et à constater la richesse des échanges interdisciplinaires.

PUBLICATIONS ET COMMUNICATIONS

Articles dans des revues et ouvrages collectifs

- En cours Avec Gabrielle Lavenir, « **Quelques enjeux de design des cartes à jouer vidéoludiques : récit en cours de pratique créative d'un deckbuilder roguelite en 2023** », proposé à la revue Marges, numéro 9 « La carte à jouer et ses formes numériques : un dispositif d'écriture et de narration ? ».
A partir d'un récit en cours de pratique sur le développement d'un jeu vidéo appartenant au genre du deckbuilder roguelite, l'article propose une réflexion sur les enjeux du design de la carte à jouer numérique. Le choix du genre par le studio renvoie aux conditions de production dans le jeu vidéo indépendant et à la manière dont l'objectif de survie économique des studios se traduit dans les décisions créatives. Les caractéristiques génériques du deckbuilder favorisent une pratique de détournement dans le design, ce qui donne lieu à l'assemblage d'imaginaires hétéroclites et de représentations inhabituelles autour des robots et de la littérature. Enfin, en contrepartie de cette dynamique de détournement, le développement du jeu s'est appuyé sur une éthique du care qui cherche à prendre en compte les besoins et les identités des joueuses, des protagonistes et des créatrices.
- En cours Avec Rémi Cayatte, « **L'aléatoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interprétation : une recherche-création au service de l'expressivité des utilisatrices** », Éditions SHS Web of Conferences.
Cet article revient sur une démarche de recherche-création centrée sur les questions d'appropriation par les utilisatrices de systèmes de jeux, d'expressivité de problématiques personnelles par l'intermédiaire du jeu et de l'aléatoire ludique comme vecteur d'agentivité. Ce travail de recherche outillé par la création d'un jeu vidéo permet d'aborder les dynamiques de résonance et d'injonction dans les systèmes d'interaction de manière plus large.
- En cours Avec Laura Goudet, « **Polysémie et flou conceptuel du mot « truc » dans la création vidéoludique** », Cahiers FoReLLIS.
Cet article s'intéresse aux pratiques discursives des créateurs et des créatrices et se concentre en particulier sur l'usage du mot « truc » dans la production d'un jeu vidéo dans un studio indépendant (Keogh, 2019 ; Ruffino, 2021) et dans l'enseignement de la pratique créative qu'est le design de jeu vidéo. L'analyse s'appuie sur les délimitations du mot (Kleiber, 1987 ; Moline, 2019) en tant que mot sous-spécifié. La présence du mot « truc » est la trace d'une opération mentale qui lie l'équipe de production et qui montre leur connivence (Cerovšek, 2021) au sein des pratiques collectives de création, qui sont l'objet de la seconde partie, au sein du studio de développement. Insistant sur l'aspect flou de la communication entre créatrices et créateurs, cet article mêlant linguistique et recherche-création (Paquin, 2019) montre l'importance de considérer les processus de création dans l'analyse des cultures vidéoludiques.
- En cours « **« Jeux à causer » : Une philosophie de design pour une sensibilisation/conscientisation par les discussions** », proposé à la revue *Kinephanos*.
Cet article propose une nouvelle catégorie générique pour penser les jeux qui encouragent les discussions des joueurs et joueuses et envisagent ces échanges comme catalyseurs de sensibilisation/conscientisation. Le travail présente d'abord le cadre théorique de la notion qui s'ancre davantage dans le socio-constructivisme de Vygotsky et la pédagogie des opprimés de Freire que dans les prémisses des jeux sérieux. Ensuite, la théorie laisse place à la pratique et le texte s'appuie sur les discours des créateurs et des créatrices pour faire émerger une philosophie de design.
- En cours « **Légitimité d'une recherche-création en jeu vidéo à la croisée entre monde académique et industrie culturelle** », collection ACROSS, Editions Delatour.
À partir d'un récit de pratique qui se concentre sur l'interprétation de textes théoriques sur la recherche-création, la R&D, la recherche-action et la recherche-projet, dans le cadre du travail mené au sein du studio The Seed Crew sur le jeu vidéo RecovR, cet article soutient la légitimité et l'utilité d'une recherche-création médiatique qui s'inscrit au sein d'une industrie culturelle et cherche à définir ses conditions de possibilité.

- 2023 **« La pratique de la recherche théorique pour la création comme détournement : appropriation des concepts de serious game, art game et expressive game dans RecovR »,** in Laurent Di Filippo et Laurence Schmoll (dir.), *Les Mondes ludiques : constructions et détournements*, , L'Harmattan, collection Logiques Sociales.
 Par l'étude de la démarche de création de RecovR (The SEED Crew, 2021), l'article montre que la notion de détournement peut être utilisée pour comprendre non un objet artistique, mais un processus créatif lié à une utilisation de la théorie. Le texte revient ainsi sur les appropriations des concepts de *serious game*, *art game* et *expressive game*.
- 2023 **« Quel design pour (re)mettre la pensée en mouvement ? Conjuguer les effets de sensibilisation et de conscientisation dans RecovR »,** in *Sciences du jeu*, n° 19.
<https://doi.org/10.4000/sdj.5286>
 S'ancrant dans un travail de recherche-création, l'article propose d'abord de distinguer au sein des dispositifs les effets de sensibilisation, liés aux affects et à l'immersion, et les effets de conscientisation, liés à l'analyse et la réflexivité. Confronter les catégories théoriques à un processus de design concret permet ensuite d'observer leur enchevêtrement au sein d'un dispositif ludique. L'analyse formaliste du jeu RecovR permet de formuler une hypothèse plus générale pour la conception de jeux à impact social : privilégier un design chaotique qui travaille sur les tensions entre des effets et des postures différents serait une piste pour augmenter le pouvoir d'agir des joueurs et des joueuses et les inciter aux actions prosociales.
- 2023 **« Temporalité sérielle et expressivité »,** in Rémi Cayatte, Audrey Tuaillet Demésy, Laurent Di Filippo (dir.), *Temporalités et imaginaires du jeu*, Presses Universitaires de Liège, coll. Jeu/Play/Spiel, 2023.
 En utilisant l'exemple du jeu *RecovR* et les méthodologies de la recherche-création pour interroger l'expressivité vidéoludique, cet article propose de considérer la discontinuité sérielle comme un moyen de favoriser les échanges au sein des communautés de joueurs et joueuses.
- 2023 **Avec Aurélie Huz, « The Witcher en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (2019) »,** in *Cahiers de champs visuels*, n° 25.
 Cet article propose une étude de l'ensemble transmédia « The Witcher » à partir de la récente série Netflix (saison 1, 2019). Il interroge les effets de la série sur un univers de fiction préexistant, construit d'abord par les livres de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski, puis décliné sur de multiples supports, dont la trilogie de RPG à succès de CD Projekt. L'étude de cas se concentre sur ces rapports entre littérature, jeux vidéo et série, pour questionner les théories et les outils existants qui servent à l'analyse des mondes transmédiatiques. La réflexion croise ainsi les trois notions d'adaptation, de transmédia et de transfictionnalité, en articulant trois regards sur la série The Witcher. L'analyse des contextes de production permet de montrer que les architectures des univers massivement transmédiatiques peuvent être hétérogènes et conflictuelles, et que ces logiques de friction entre supports sont déterminantes pour les effets de fiction. L'étude des rapports entre la série et les livres amène ainsi à éclairer les effets intertextuels et transfictionnels de l'adaptation ; exclue du transmédia traditionnel, l'adaptation n'est pas incompatible, toutefois, avec des processus d'enrichissement d'univers. Mais cet enrichissement télésériel, dans « The Witcher », ne peut occulter la mémoire de l'adaptation vidéoludique antérieure, que la série écarte et convoque à la fois : l'adaptation s'envisage alors comme un plus complexe problème transfictionnel à trois corps (ou plus). La vision convergente, unifiante et cumulative dont la notion de transmédia est porteuse s'en trouve ainsi nuancée.
- Annulé **« Jouer un autre que soi : utilité du concept d'empathie dans le processus de design »,** in *Cultural Express*.
 Face à la popularité du terme dans la culture vidéoludique d'un côté et à la défiance dans le milieu des « avant-gardes queer » de l'autre, cet article propose d'examiner à nouveaux frais le concept d'empathie, en particulier comme manière de penser l'altérité au sein de la relation de la joueuse à l'objet jeu, à travers une exploration théorique de la notion.
- 2022 **« SinoAlice and the question of authorship »,** in *First Person Scholar*.
<http://www.firstpersonscholar.com/sinoalice-and-the-question-of-authorship/>

S'intéressant au jeu mobile SINOALICE dont l'autorité est attribuée à Yoko Taro, cet article commence par étudier l'utilisation de la métaphore du monde comme scène, employée pour établir un parallèle entre les personnages et les êtres humains. Ensuite, le concept de kyara est utilisé pour comprendre la différence entre les deux entités. Enfin, en suivant les théories post-structuraliste, la question de la nécessité d'un auteur est abordée. L'article soutient que SINOALICE reflète les doutes contemporains concernant les figures de l'auteur, en mettant l'accent sur l'importance des personnages et du public.

- 2021 « **Encouraging Self-expression and Debate in RecovR: A Research-Creation Project to Build a Ludo-Narrative Model for a Sustainable Impact on Cultural Diversity and Inclusivity** », in *Interactive Storytelling. ICIDS 2021. Lecture Notes in Computer Science*, Mitchell A. Vosmeer M. (eds), vol. 13138. Springer, Cham.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-92300-6_40
Cet article présente le projet de recherche-création RecovR dont les interrogations portent sur les possibilités de créer un impact durable sur les questions liées à l'inclusion et la diversité grâce à des dispositifs ludiques et narratifs. En particulier, sont discutées les conclusions préliminaires concernant la nécessité de s'appuyer sur une poétique chaotique et de créer un espace de débat.
- 2021 « **La littérature au risque du jeu vidéo : la litRPG comme renouvellement médiatique** », in *Semeion Med*, n°6.
URL : https://revues.imist.ma/index.php/SEMEION_MED/article/view/27163
Cet article étudie les relations entre la culture littéraire et la culture vidéoludique au sein de la sphère médiatique en s'intéressant à la LitRPG qui est un genre romanesque utilisant les codes des jeux de rôles. Dans une perspective formaliste, l'étude de six romans contemporains montre que, si les œuvres peuvent d'abord être envisagées comme une hybridation de la littérature et du jeu vidéo, les textes constituent une mise en mots de l'expérience ludique et la LitRPG se révèle être moins un espace de renouvellement de la littérature au contact du nouveau média qu'un terrain d'expérimentations textuelles du jeu vidéo.
- 2021 « **Mobile Otome games : desire and suspense as economic strategies** », in *Replaying Japan*, vo. 3, p 143 – 149.
Cet article propose une étude formaliste de quatre otome games free-to-play en s'intéressant plus particulièrement à deux stratégies narratives : le gacha qui repose sur l'attachement de la joueuse aux personnages et le progress gate qui s'appuie sur la tension narrative. L'essai conclue que ces mécaniques narratives sont moins un moyen de contraindre les joueuses à dépenser de l'argent qu'une possibilité additionnelle pour elles d'apprécier l'expérience narrative.
- 2021 « **Otome : formatage idéologique ou formation identitaire ?** », in *Interfaces*, n°46, 2021.
<https://journals.openedition.org/interfaces/3849>
Cette contribution s'intéresse au genre médiatique de l'otome, particulièrement codifié dans sa structure (récit à embranchement sous forme de dialogues textuels accompagnés d'illustrations graphiques) et dans son histoire (séduction d'un homme par une femme). Présentant une image souvent peu diversifiée de la féminité et incitant par son système ludique à plaire au personnage masculin, le format de l'otome semble construire un discours idéologique. Un processus de recherche-création permet d'évaluer dans quelle mesure la joueuse est formée à la construction de son identité et informée des fonctionnements sociaux ou formatée pour se conformer à un modèle. Il s'agit aussi de questionner la possibilité de créer une œuvre qui puisse, par sa forme, être identifiée comme otome selon les conventions existantes sans inclure d'injonction normative.
- 2021 « **Formes programmées de l'écriture vidéoludique** », in Pascal Krawjeski (dir.), *La création artistique dans le jeu vidéo*, L'Harmattan, collection Esthétiques, 2021.
- 2021 « **Formes programmées de l'écriture vidéoludique** », in Pascal Krajewski (dir.), *Poétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création*, in *Appareil*, n°23.
<https://journals.openedition.org/appareil/3853>
Dans la lignée des *platform studies* qui cherchent à interroger les relations entre les supports et les objets créés, cet article se propose de penser l'influence des logiciels de scénarisation interactive sur l'écriture de jeux vidéo. Il s'agit alors de mêler approche technique de la conception du jeu et réflexion théorique sur la culture vidéoludique. L'analyse porte plus précisément sur la comparaison

entre trois outils phares du monde du jeu vidéo : Twine, Ren'Py et Quest. A travers l'analyse formelle d'œuvres publiées ainsi qu'un processus de recherche-création, l'étude cherche à déterminer dans quelle mesure le dispositif uniformise les jeux et distingue trois manières de faire des récits interactifs.

- 2021 « **Des genres de romans vidéoludiques : littérature casual, gamer et indé** », in *Jeu vidéo et Romanesque*, Isabelle Hautbout et Sébastien Wit (dir.), Paris, Classiques Garnier, 2021.
À partir de l'étude formaliste du texte et du paratexte de dix romans contemporains qui représentent des jeux vidéo, l'article propose de distinguer trois genres au sein de ces productions littéraires. Les catégories dynamiques que sont la littérature casual, gamer et indé permettent d'observer les points de contact, qui sont parfois de l'ordre de l'échange et souvent de l'ordre de la friction, entre la culture littéraire et la culture vidéoludique.
- 2020 « **Sketching the relation between the worlds of contemporary art and video games: Game art, art game, indie game** », in *First Person Scholar*.
URL : <http://www.firstpersonscholar.com/game-art-art-game-indie-game/>
Cet article étudie les liens entre la sphère de l'art contemporain et l'industrie du jeu vidéo. L'étude de différentes formes d'appropriation artistique du nouveau média permet d'esquisser l'évolution des relations entre ces deux mondes de l'art.
- 2020 « **Valeur narrative des mécanismes vidéoludiques et corporéité du joueur** », in *Cahiers de narratologie* [en ligne], n° 38, 2020.
URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/11692>
Partant du constat de l'existence de dichotomies qui organisent le discours sur le jeu vidéo autant dans l'industrie que dans la recherche (notamment entre la structure narrative et la structure ludique, entre l'objet interactif et l'activité de jeu), cette contribution montre que les mécaniques ludiques, en particulier lorsqu'elles sont pensées en relation avec la corporéité du joueur, peuvent avoir une valeur narrative.
- 2019 « **La culture littéraire du jeu vidéo** », in Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz (dir.), *Littératures du jeu vidéo*, La Taupe Médite, p 71 - 80.
Cet article examine les représentations de la littérature offertes par les jeux vidéo à l'aune de différentes conceptions théoriques, en particulier les approches historiques, fictionnelles, formalistes ou communicationnelles du fait littéraire. L'étude du corpus montre que chaque œuvre vidéoludique participe à la construction d'une définition particulière de la littérature. Cependant, considéré comme une culture médiatique, le jeu vidéo participe à la construction de la littérature en tant que culture.
- 2017 « **Représentation de l'espace ludique dans la littérature contemporaine** », in Nathalie Prince (dir.), *De la pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*, Publije, e-revue de critique littéraire, n° 1.
<http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/article/view/8/15>
Faisant écho au discours contemporain sur l'immersion dans les jeux vidéo, les romanciers représentent ces œuvres médiatiques comme des mondes vivants que le joueur peut explorer. Cet article aborde à la fois l'utilisation narrative des différents espaces de jeu et les valeurs attribuées au virtuel ludique.
- 2017 « **Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine** », in Irène Langlet et Simon Brean (dir.), *Imaginaire informatique et science-fiction : du cyberpunk à nos jours*, Res Futurae [En ligne], n° 10.
URL : <https://journals.openedition.org/resf/1117>
Cet article s'intéresse à la manière dont la littérature contemporaine s'empare des personnages vidéoludiques pour proposer une réflexion sur l'identité à l'heure où le numérique prend de plus en plus de place dans nos vies. D'un côté, le jeu vidéo est un prétexte pour certains auteurs de littérature de jeunesse pour aborder la question plus générale de la construction de l'identité. D'un autre côté, une part de la littérature contemporaine se sert du personnage de jeu vidéo pour comprendre l'influence (positive ou négative) du virtuel sur notre identité, notamment en interrogeant le phénomène de l'identification.

- 2016 Avec Aurélie Huz, Nicolas Perez-Prada, « **Littérature et cultures médiatiques : positionnement, pratiques et dynamiques de la jeune recherche** », in Anne Besson (dir.), *Fictions médiatiques et récits de genre. Pour en finir avec le populaire ?*, Paris, SFLGC, coll. « Poétiques comparatistes », p 73-86.
Co-écrit avec Aurélie Huz et Nicolas Perez-Prada, cet article est la trace d'une collaboration fructueuse menée tout au long de nos années de doctorat. A partir de nos trois parcours, il propose une réflexion sur la place de la jeune recherche spécialisée dans l'étude des cultures médiatiques. S'il met en lumière les difficultés institutionnelles, méthodologiques et identitaires rencontrées, ce texte témoigne aussi d'une aspiration aux échanges interdisciplinaires.
- 2015 « **Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls*** », in Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Bebooks, p 47 - 65.
<https://books.openedition.org/pulg/2727?lang=en>
Cet article propose une analyse détaillée des objets-livres au sein des jeux *The Elder Scrolls*. L'examen des textes et de leurs fonctions ludiques permet de repérer la définition de la culture littéraire mise en jeu et de comprendre l'expérience de lecture de livres fictionnels au sein d'un dispositif ludique.
- Communications
- A venir Avec Gabrielle Lavenir, « **Game Production Cultures and Collaborative Creative Processes: A Close Look at Game Development in an Indie French Studio** », Colloque Media Industries, King's College (Londres), 16-19 avril 2024.
- Proposée Avec Gabrielle Lavenir, « **Limites et potentiels d'une recherche-création ancrée au sein d'une industrie culturelle** », Colloque limit/no limit, Art Design research conference 2024, Paris, 24 au 26 janvier.
- 2023 Avec Gabrielle Lavenir, « **Research-creation at the crossroad between game production and game research. How do the design of a roguelite deckbuilder and queer games studies fuel each other?** », Colloque CEEGS, Macromedia University (Leipzig).
Cette communication montre comment la recherche-création (Gosselin, 2006), ses méthodes et son éthique, contribuent à faire dialoguer les game studies et la conception de jeux. En mêlant les méthodologies du récit de pratique (Paquin, 2019) et de "l'auto-ethnographie organisationnelle" (Sambrook & Herrmann, 2018), il s'agit d'interroger le rôle de la recherche dans la production de jeux et l'intérêt de la création de jeux pour la recherche.
- 2023 « **Penser une recherche-création ancrée dans une industrie culturelle : récit des pratiques collectives menées autour du jeu vidéo RecovR** », Assises de l'association LPCM, Paris, 12-14 octobre 2023.
Cette communication propose une réflexion sur l'intérêt et les modalités d'une recherche-création ancrée dans une entreprise d'une industrie culturelle.
- 2023 « **Design et care dans un jeu vidéo à impact social : représentations du handicap et du validisme dans Alix et Yanis** », Colloque Ludovia, Ax-les-Thermes, 22-24 août 2023.
S'intéressant à la création d'un jeu sur le validisme destiné aux enfants, cette communication interroge le concept de bien-être à l'aune des études critiques du handicap et propose une réflexion sur une éthique du care comme principe de design.
- 2023 Avec Gabrielle Lavenir, « **Repenser l'accessibilité : ce que les aîné·es font à la culture vidéoludique** », Colloque Jeux et Accessibilité Montréal, Ecole NAD, 17 et 18 août 2023.
Cette communication invite à un dialogue entre les études critiques du handicap et la sociologie du vieillissement sur le thème de l'accessibilité vidéoludique. Le concept d'accessibilité renvoie à la conception d'objets utilisables potentiellement par tous et toutes, mais il s'est historiquement construit en référence au handicap (Persson et al., 2015) et dans la continuité des luttes des personnes en situation de handicap contre l'exclusion et le validisme (Hamraie, 2016). On observe le même lien fort entre accessibilité et handicap dans le jeu vidéo, qui reflète le rôle central des joueur·euses.

ses en situation de handicap dans les progrès de l'accessibilité (voir par ex. le rôle de l'association CapGames en France). Tout en gardant à l'esprit ce rôle structurant du handicap dans l'histoire de l'accessibilité vidéoludique, cette proposition invite à faire un pas de côté et à considérer l'accessibilité du point de vue d'un autre groupe de joueur-ses : les aîné-es.

- 2023 **Avec Gabrielle Lavenir, « Du “terme branché” au “refus viscéral” : apprivoiser la notion de “serious game” dans un studio de jeu vidéo », Atelier dans le cadre d'EIAH2023, 13 juin 2023.**

Puisque le concept de “serious game”, né au début des années 2000 à un moment où le jeu vidéo en tant qu’industrie sort de la sphère du divertissement (Djaouti, 2017), est une rhétorique qui côtoie de plus en plus d’autres terminologies (games for change, empathy game...) et qui tend à s’essouffler, la communication porte sur les dénominations que les créateurs et les créatrices utilisent pour décrire les objets utilisés dans des pratiques d’éducation, de formation, de conscientisation.

- 2023 **Avec Bruno Dupont, « Border, Mirror, Projector. Semiotics of the Screen in French-Belgian Computer Novels », Colloque Games & Literature. On the literaricity, research, collection, and archiving of computer games, DLA Marbach, 28-30 juin 2023.**

Proposant une réflexion sur la construction d’un genre littéraire à partir d’un autre média et s’appuyant sur une analyse sémiologique, cette communication propose une analyse des références visuelles à la culture vidéoludique sur les couvertures de livres et se concentre sur un corpus de romans francophones de littérature de jeunesse publiés entre 1990 et 2010.

- 2023 **Avec Aurélie Huz, « Functions and powers of barks in video games: reclaiming the margins of video games narrativity », Colloque Limits and Margins of Games, DIGRA (Seville), 19 au 22 juin 2023.**

Cette communication s’intéresse aux barks vidéoludiques comme marges de la narrativité vidéoludique. Elle cherche à montrer comment cette limite, construite dans l’imaginaire collectif, est négociée individuellement dans l’expérience de créer ou de jouer à un jeu.

- 2023 **« Rethinking video game design practices thanks to sustainable agricultural principles », Canadian Game Studies Association/L’Association Canadienne d’Études des Jeux (CGSA/ACÉJ) 2023 Annual Conference, en ligne, 7-9 juin 2023.**

Cette étude utilise les principes de la permaculture pour éclairer les processus de conception d’un jeu vidéo afin de comprendre comment les pratiques créatives peuvent être soutenables pour les artistes dans le contexte d’une industrie culturelle.

- 2023 **Avec Laura Goudet, « Author-ities in queer games », Colloque Games and Literary Theory 2023 Intent/Intentionality, Faculty of Humanities, University of Silesia, Katowice, 10-11 mai 2023.**

S’inscrivant à la suite des théories littéraires sur l’auteur (Barthes, 1968 ; Foucault, 1969 ; Compagnon, 1998), cette communication interroge « la mort de l’auteur » à l’aune d’un corpus de queer games contemporains.

- 2022 **« Encourager les actions pro-sociales par le jeu : conjuguer dans le design les effets de sensibilisation et de conscientisation », communication dans le cadre du colloque organisé par le GIS jeu et société, 7-8 octobre 2022.**

<https://www.youtube.com/watch?v=zpqjBDxGPzI>

A partir d’une analyse du module sur le validisme de RecovR, cette communication propose une distinction entre les effets de conscientisation et les effets de sensibilisation.

- 2022 **Avec Aurélie Huz, « Le mode mineur des barks de jeux vidéo », communication dans le cadre du colloque Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ?, Université Lyon 3, 6-7 octobre 2022.**

Cette communication s’intéresse à un élément narratif des jeux vidéo peu considérés : les barks. Une typologie analytique permet de distinguer : leurs fonctions ludiques, leur fonctions diégétiques et leurs fonctions réflexives. Un travail de recherche-création met en avant leur potentiel éthique.

- 2022 Avec Rémi Cayatte, « **L'aléatoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interprétation : une recherche-création au service de l'expressivité des utilisateurs** », communication dans le cadre du colloque IMPEC 2022, ENS de Lyon, 6 au 8 juillet 2022.
La communication se propose d'explorer en quoi les incohérences produites par des contenus vidéoludiques aléatoires peuvent produire du jeu au sens d'espace d'appropriation qui favorise l'implication et l'expression des utilisateurs.
- 2022 Avec Laura Goudet, « **Déplier les sens de “truc” dans le contexte de la création vidéoludique** », communication dans le cadre des journées d'étude Ludoling, Université de Poitiers, 27 – 28 juin 2022.
- 2022 « **Quel design pour (re)mettre la pensée en mouvement ? Conjuguer les effets de sensibilisation et de conscientisation dans RecovR** », communication dans le cadre du colloque Enjeux, Université du Québec à Montréal, 19 et 20 mai 2022.
Dans une démarche de recherche-création, cette communication propose d'étudier les procédés ludo-narratifs qui incitent à une action pro-sociale. Sont plus précisément envisagés les effets de sensibilisation qui consistent à rendre sensible le joueur ou la joueuse en cherchant à déclencher un processus émotionnel et les effets de conscientisation qui proposent au joueur ou à la joueuse de faire un retour réflexif, analytique et critique sur l'objet en s'appuyant sur sa rationalité.
- 2022 « **Collective modes of research and creation: Acting for inclusiveness in a video game studio** », communication dans le cadre du colloque annuel de l'association canadienne d'étude des jeux, 31 mai au 4 juin 2022.
Retenant certaines interrogations de la recherche-création et les méthodologies de la recherche-action, cette communication s'intéresse au contexte de création au sein du studio The Seed Crew. Elle porte plus particulièrement sur les stratégies mises en place pour correspondre à notre philosophie d'inclusivité et de dialogue, notamment en ce qui concerne la construction collective des connaissances sans hiérarchisation.
- 2022 Avec Bruno Dupont, « **Cutting, Pasting, Pasticthing? Visual References to Game Culture in Gamer Literature Book Covers** », communication dans le cadre du colloque Game books, Université de Tampere, 4-6 mai 2022.
Cette communication étudie le paratexte des livres de la littérature gamer et montre comment sont repris des codes esthétiques de la culture vidéoludique.
- 2022 Avec Laura Goudet, « **Unloading ‘truc(s)’s meanings: poiesis and pragmatics of a creative shell word** », communication dans le cadre du colloque Game Analysis Perspectives, 20 au 23 avril 2022.
Cette communication a pour but de montrer les potentiels de l'association de la linguistique et de la recherche-création pour former une nouvelle méthodologie pour l'analyse des jeux en s'intéressant aux processus de design et plus particulièrement à la communication dans les studios pendant la production. Nous prenons l'exemple de l'usage du mot « truc » au sein de la création indépendante et nous déplions les enjeux socio-culturels et créatifs de cet outil oral de travail.
- 2021 Hélène Sellier, « **Jouer des perceptions du hasard et de la nécessité : recherche-création autour de Sept jours, sept lieux, sept vies** », communication dans le cadre de la journée d'étude « Jeux de mots, jeux d'esprit » organisée par le GIS Jeu et sociétés, 7 octobre 2021.
Cette communication fait un état des lieux de l'avancée d'un projet de recherche-création portant sur l'expressivité vidéoludique. La conception et l'analyse du Visual Novel *Sept jours, sept lieux, sept vies* qui porte sur la perception du hasard et de la nécessité dans la vie quotidienne permet plus précisément de questionner les liens entre mode persuasif et mode expressif dans un jeu vidéo. Du côté de la création, le travail incite à concevoir, au sein de la structure ludo-narrative, une forme d'expressivité qui naît à la jonction entre plusieurs systèmes persuasifs, dans la lignée de la théorie du roman polyphonique de Bakhtine. Du côté de la réception, les recherches portent sur le sentiment d'agentivité des joueurs et joueuses et de leur perception des différentes conceptions du libre-arbitre et du destin placées dans divers systèmes sémiotiques du jeu vidéo.

2021

Avec les membres du studio The Seed Crew, « **Rendre le temps professionnel flexible pour correspondre aux individualités : exemple de l'organisation de The Seed Crew** », Symposium Histoire du Jeu 2021 « Inclusion, Intersectionnalité, équité Intergénérationnelle : le passé, l'avenir », 28, 29 septembre et 1er Octobre 2021, en ligne.

Notre communication propose une piste de réflexion autour de la question de la temporalité pour la création d'un milieu de travail inclusif. Elle se base sur l'organisation du travail du jeune studio de jeu vidéo indépendant The Seed Crew. Nous décrivons le fonctionnement essentiel de l'entreprise qui privilégie un management basé sur la confiance (Karenty, 2017) et non un agenda de communication lié à des effets de mode et d'actualité. Notre proposition questionne la notion d'inclusion, dans la mesure où ce concept suppose à la fois l'idée d'une exclusion (Chossy, 2011) et la réduction de la différence au profit d'une similarité (Gunkel, 2012). L'approche que nous présentons se fonde moins sur des catégories de personnes (notamment de groupes marginalisés) qui auraient des besoins similaires que sur les individualités de chacun.e. En partant de l'idée qu'il existe des temps différents en fonction des identités (Kafer, 2013) et qu'une organisation temporellement souple est un facteur d'inclusivité (Revillard, 2019), nous suggérons qu'il est possible de rendre flexible deux formes de temporalités professionnelles pour développer le bien-être au travail : le temps individuel (avec notamment une répartition quotidienne du temps de travail propre à chacun.e pour accommoder les obligations professionnelles et personnelles ainsi qu'une définition des objectifs sur un temps long en fonction des capacités évolutives de chacun) et le temps commun qui n'est pas un cadre fixe, mais la rencontre de possibilités communes (avec par exemple une adaptabilité du calendrier de production, une réflexion organisationnelle en termes de priorités plutôt que d'urgences ou encore des marges de manœuvre temporelles dans l'apprentissage des outils).

2021

Avec Laura Goudet, « **Artificial Intelligence and the Equilibrium of Failure** », communication dans le cadre du colloque « Replaying Japan », University of Alberta, 11 au 13 août 2021.

Plutôt que de s'intéresser aux émotions, cette communication cherche à reprendre les interrogations sur les liens entre les IA et l'humanité à travers la notion d'échec. Nous en proposons trois lectures. Adoptant une perspective techno-centrée, nous étudions d'abord les bugs des programmes d'IA dans les jeux vidéo. Ensuite, dans une approche socio-culturelle, nous considérons les échecs des personnages IA comme des preuves involontaires de leur humanité ou comme stratégies pour être perçus comme des humains. Finalement, dans une perspective phénoménologique, nous questionnons la possibilité d'une approche non-anthropocentrale et nous envisageons les échecs des IA comme quête d'une identité propre.

2021

« **Jouer avec les temporalités institutionnelles et industrielles dans un projet de recherche-création** », communication dans le cadre de l'Université d'été du réseau RESCAM « La Recherche en création et ses différentes temporalités », Université de Grenoble, septembre 2021.

S'appuyant sur le processus de recherche-création que j'ai mené parallèlement dans le cadre de mon doctorat et au sein d'un studio de jeu vidéo, cette communication participe à la compréhension du statut du chercheur créateur de jeux vidéo, ni amateur particulier, ni entrepreneur forcé de la scène indépendant, ni même artiste de laboratoire. À l'idée que le temps de la recherche et celui de la création sont concurrentiels, le récit de cette expérience permet d'ajouter une interrogation autour des tensions entre le rythme d'une industrie culturelle et le tempo de la vie universitaire. Alors qu'on pouvait penser que le temps long de la recherche dans l'université serait en conflit avec les impératifs de productivité dans la création pour respecter les délais de production, le mouvement engendré par leur corrélation est précisément ce qui crée la recherche-création.

2021

« **Free-to-play mobile otome games : a trap for spending money or an opportunity for daily play ?** », communication dans le cadre du colloque « Time to play? Research, policy and practice », Universidad Autonoma de Madrid, 8 et 9 juillet 2021.

Partant du constat que les jeux mobiles sont souvent étudiés par le biais de la monétisation, cette communication propose au contraire d'envisager l'attrait de ce genre de jeux. L'étude d'un ensemble d'*otome game freemium* populaires au Japon et en Occident suggère que l'intérêt de ces jeux vient de leur inscription au cœur de la vie quotidienne. Non seulement les histoires de ces jeux font écho aux problématiques socio-culturelles des joueuses mais leur rythme narratif permet de les intégrer dans la routine de tous les jours. Les *otome* sur mobile deviennent alors des espaces dans lesquels

les femmes peuvent faire l'expérience de leur identité et une habitude qui ancre le jeu comme partie intégrante de nos vies dans des sociétés post-industrielles.

2021
« Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique : transformation de l'imaginaire social ? », communication dans le cadre du colloque « Temporalités et imaginaires du jeu », Université de Metz, 9 et 10 juin 2021.

<https://ultv.univ-lorraine.fr/video/0545-temporalite-serielle-et-expressivite-videoludique-transformation-de-limaginaire-social/>

En utilisant l'exemple du jeu RecovR et les méthodologies de la recherche-création pour interroger l'expressivité vidéoludique, cette communication considère la discontinuité sérielle comme un moyen de favoriser les échanges au sein des communautés de joueurs et joueuses.

2021
« Faire jouer le sexe : trame de l'expérience ludique de RecovR et ébauche d'un modèle de Narrative Design », Colloque International Game Evolution, Université Paris-Est, Université de Montpellier, 17 et 18 mai 2021.

Dans une démarche de recherche-création, cette communication propose l'ébauche d'un modèle de Narrative Design qui lie caractéristiques ludiques, posture de l'audience-modèle et forme d'apprentissage à partir d'un retour réflexif et d'une recherche exploratoire sur le premier module de RecovR (The Seed Crew, 2021) qui aborde le sexe en entreprise.

2021
Avec Aurélie Huz, « **The Witcher en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (2019)** », communication dans le cadre du colloque « Mondes imaginaires et univers transmédiatiques », Université de Toulon [en ligne], 7 au 9 avril 2021.

Le réseau « The Witcher » incite à envisager les hétérogénéités, les discontinuités et les divergences qui traversent conjointement les discours de production et de réception, ainsi que les contributions des œuvres à l'élaboration d'une encyclopédie partagée. Nous questionnons donc la pertinence du concept de « transmédia » défini par Jenkins (2013) comme la maximisation de l'effet de monde produite par une logique narrative (« storytelling ») d'extensions coordonnées, complémentaires et cumulatives à travers les supports.

2020
« Jouer le sexe : Serious Game, Art Game, Expressive Game ? », communication dans le cadre de la journée d'étude « Jeux et détournement », Université de Strasbourg [en ligne], 20 novembre 2020.

Par l'étude de la démarche de création de RecovR (The SEED Crew, 2021), la communication montre que la notion de détournement peut être utilisée pour comprendre non un objet artistique, mais un processus créatif lié à une utilisation de la théorie. Le texte revient ainsi sur les appropriations des concepts de *serious game*, *art game* et *expressive game*.

2020
« Légitimité d'une recherche-création en jeu vidéo à la croisée entre monde académique et industrie culturelle », communication dans le cadre du colloque « Recherche-création à la cité Descartes », Université Eiffel, 21 octobre 2020.

À partir d'un récit de pratique qui se concentre sur l'interprétation de textes théoriques sur la recherche-création, la R&D, la recherche-action et la recherche-projet, dans le cadre du travail mené au sein du studio The Seed Crew sur le jeu vidéo RecovR, cet article soutient la légitimité et l'utilité d'une recherche-création médiatique qui s'inscrit au sein d'une industrie culturelle et cherche à définir ses conditions de possibilité.

2019
« Jeu vidéo et littérature : trouver un langage commun dans le Visual Novel », communication dans le cadre du colloque « Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu », Université de Lausanne, 23 au 25 octobre 2019, disponible en ligne. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wUJU4pjARCw>

S'intéressant au Visual Novel, récit interactif souvent associé au jeu vidéo qui emprunte sa dénomination générique à la littérature, cette communication porte sur l'hybridation harmonieuse de codes littéraires et vidéoludiques au sein de ce genre médiatique en train d'émerger.

- 2019 « **Se jouer de la culture vidéoludique** », Journées doctorales OMNSH / GreMS « Appropriation des objets numériques », UCLouvain (Louvain-la-Neuve), 9 et 10 juillet 2019.
 Cette contribution propose un panorama des différentes formes d'appropriation du jeu vidéo par l'art contemporain et ouvre la réflexion sur la récupération des codes et des critères d'évaluation de l'avant-garde artistique par l'industrie culturelle.
- 2015 « **The Witcher : réseau transmédia et strates sérielles** », communication dans le cadre de la journée d'étude « Transmedia and seriality », Université de Liège, 29 avril 2015.
 En utilisant l'exemple de *The Witcher*, cette contribution soutient qu'un réseau transmédia n'est pas uniforme. Il change en fonction de modes d'organisation structurale, mais surtout en fonction de stratégies auctoriales et de réglages de lecture qui dépendent du rapport au média autant que du rapport à la fiction. Cette complexité du réseau est renforcée par le fait que l'ensemble est composé de strates à plusieurs niveaux et que chacune d'elles peut se lire de différentes façons.
- 2014 « **Le motif des bibliothèques dans les jeux vidéo** », communication dans le cadre du colloque « Image(s), Imaginaire(s) et Réalité(s) de la bibliothèque », Université de Lorraine, 21 novembre 2014.
 Cette communication est le résultat d'un travail d'analyse quantitative portant sur les rôles narratifs et ludiques de l'espace vidéoludique qui a permis d'établir les caractéristiques d'un motif de la bibliothèque dans les jeux vidéo.

- 2013 « **Représentations et usages des livres dans les jeux Fable** », communication dans le cadre du séminaire doctoral « Alexis Blanchet : Les jeux vidéo dans les cultures médiatiques », Université de Limoges, 1^{er} novembre 2013.
 L'analyse détaillée de la quête « The Missing Play » de *Fable III* a permis de montrer que le livre sert à la fois à affirmer une spécificité narrative du jeu vidéo et à revendiquer l'héritage de la culture littéraire. L'étude a permis aussi d'aborder la posture du joueur lors de la lecture d'un livre fictionnel, qui se définit par une oscillation entre immersion et détachement.

Valorisation de la recherche et vulgarisation

- Avenir Avec Gabrielle Lavenir, « **Saisir l'expérience de jeu avec les joueur.ses : co-construction d'un protocole pour une étude de réception des jeux vidéo** », communication dans le cadre du séminaire LPCM, 14 mars 2024.
- 2023 « **Representing Disability and Depicting Ableism in Video Games** », communication dans le cadre du festival Narrascope, 9 au 11 juin 2023.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ph2yt-kxH7A>
- 2023 « **La littérature au prisme du jeu** », communication dans le cadre du festival Indie Game Nation, Paris, 4 et 5 mars 2023.
- 2022 Sur l'invitation de Bruno Dupont, intervention dans le cours *Le livre et la culture numérique* « **Littérature et jeux vidéo : convergence ou divergence des cultures médiatiques ?** », Université de Namur, 12 octobre 2022.
- 2022 « **Designing a Pattern for Dialogue Choices in Discriminatory Situations** », communication dans le cadre du festival Narrascope, 30 – 31 Juillet 2022.
<https://www.youtube.com/watch?v=k3jnzHjdmxM&list=PLbTgViUvfchdmLDToDJoHcaFzRkjud5ml&index=28>
- 2022 **Intervention sur le Narrative Design** dans le cadre du projet culturel "De la Papa à la Frite : un voyage vidéoludique" à destination de jeunes adultes, Association Arts et Public, Bruxelles, 2 avril 2022.

Cette intervention a pour but de donner des clefs d'interprétation et de création concernant l'aspect narratif des jeux vidéo à de jeunes adultes impliqués dans la création d'œuvres vidéoludiques ouvrant une réflexion sur l'histoire commune des continents européen et sud-américain.

2021

« Littérature et jeux vidéo », Médiathèque d'Argentan, 20 novembre 2021.

Cette conférence grand public avait pour objectif de partager auprès d'un large public les résultats de mes travaux de thèse.

2021

Atelier de création de récits interactifs à destination de classes de CM1/ CM2 dans le cadre d'un temps fort autour du travail des femmes, Médiathèque François-Truffaut, Le Petit-Quevilly, 15 octobre 2021.

Face au constat récent des inégalités femmes-hommes au sein de l'industrie vidéoludique, représentatives de logiques culturelles profondes, des solutions commencent à émerger. Parmi ces prises d'initiatives, le travail de médiation et de sensibilisation auprès des jeunes joueurs et joueuses est une approche essentielle. Cet atelier proposait d'aborder le problème en encourageant le passage à l'action des adolescentes et adolescents : c'est en faisant l'expérience concrète de leurs capacités à créer un jeu que les élèves découvrent leur envie de créer et réalisent qu'il s'agit d'un chemin possible.

2021

« Figures historiques du travail et représentations vidéoludiques », Festival Les Rendez-vous de l'Histoire de Blois, 10 octobre 2021.

Au sein de cette table ronde, mon rôle dans la discussion a été d'interroger la manière dont le travail est inscrit dans les structures narratives vidéoludiques et de questionner les différentes formes de réception en lien avec la notion de travail.

2021

« Représenter des identités diverses dans un jeu vidéo : processus de recherche-création », Séminaire de recherche « Cultures et mondes ludiques », 5 octobre 2021.

<https://jeu.unistra.fr/2021/09/27/webinaire-helene-sellier-representer-des-identites-diverses-dans-un-jeu-video-processus-de-recherche-creation/>

Faisant écho aux revendications contemporaines qui traversent l'industrie vidéoludique sur la nécessité d'inclusion sociale, à la fois au sein des studios et dans les jeux, cette communication proposait d'interroger comment des identités diverses sont mises en jeu. Cette question a été abordée de manière pragmatique à travers un récit de pratique de recherche-création. Il s'agissait dans un premier temps de souligner la diversité des formes de représentations et la complexité des choix de design à travers l'étude de plusieurs œuvres vidéoludiques. Dans un second temps, en s'appuyant notamment sur des documents retraçant le processus créatif, les pistes de solution envisagées dans la conception de RecovR (The Seed Crew, 2021) ont été abordées.

2021

« RecovR : un processus de recherche-création pour une utilisation pédagogique du jeu vidéo en entreprise », Colloque « La Science entre en jeu », 9 au 13 avril 2021.

La communication avait pour objectif de présenter la recherche-création et de proposer une introduction autour des questionnements sur les liens entre jeu et apprentissage en partant de l'exemple de RecovR.

2021

« Qu'est-ce que le Narrative Design ? », Atelier d'initiation au code, Women in Games & Cood, 23 avril 2021. <https://www.cood.fr/atelier-wig-cood-helene-sellier/>

Créé dans le but de rendre accessible les connaissances des professionnels du jeu vidéo, cet atelier sur le Narrative Design était particulièrement destiné aux adolescents et adolescentes pour les inciter à se lancer dans la création et à envisager l'aspect narratif des jeux.

2021

« Gamification et ludification en entreprise : gadget ou game changer ? », Conférence dans le cadre de la « Semaine de l'innovation » à Epitech Toulouse [en ligne], 17 mars 2021.

Alors que les étudiants avaient pour tâche d'imaginer un projet de gamification, la conférence avait pour but, dans une démarche réflexive et critique, de présenter les enjeux socio-culturels liés à la gamification.

2020

« Narrative Design & recherche-création », Intervention au cours d'une formation, association de médiation culturelle Arts&publics, 12 novembre 2020.

Dans le cadre d'une formation pour les médiateurs culturels portant sur la culture vidéoludique, je suis intervenue pour présenter la discipline du narrative design et l'approche de recherche-création, afin de donner de nouvelles pistes de recherches pour les participants qui faisaient une première expérience de la création de jeux vidéo.

- 2020 **« Imagine the future: Storytelling and new media », table ronde dans le cadre du Fish Eye Festival, Bucks New University, 7 mars 2020.**
Entourée de professionnels de l'industrie du cinéma, mon rôle dans la discussion a été de rappeler l'importance des formes collaboratives de création et du développement de récits interactifs dans différents médias.
- 2019 **« Writing a European feminist otome game », communication dans le cadre de la Convention « AdventureX », British Library, Londres, 2 novembre 2019, disponible en ligne.**
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8jyuBHv96Ec>
A partir de la présentation d'un projet de recherche-création, cette communication aborde les moyens narratifs mis œuvre pour s'assurer que, tout en écrivant un *otome* identifiable comme tel, le jeu ne présente pas un seul modèle de féminité et ne contraint pas les joueuses à respecter des normes genrées.
- 2019 **« Livre et littérature dans les jeux vidéo de rôle de fantasy », communication dans le cadre de la journée de la recherche BNF à la Paris Game Week, 1er novembre 2019.**
Après la présentation de mon travail de thèse, ma contribution à cet événement culturel a porté sur l'analyse détaillée de l'introduction de *Skyrim*, aux côtés de Romain Vincent et Julien Lalu dans le cadre d'une play-conférence.
- 2019 **« Attends cinq minutes! Je sauvegarde et j'arrive! Questionnements autour de l'immersion vidéoludique » et « De l'autre côté de l'écran: la création de jeux vidéo », communications dans le cadre d'une journée thématique, Médiathèque de Draguignan, le 26 janvier 2019.**
A un moment où l'OMS venait de reconnaître le trouble du jeu vidéo, la première conférence avait pour enjeu d'ouvrir le débat sur la consommation des fictions, l'imaginaire du virtuel et les stéréotypes associés aux médias. Dans son prolongement, la seconde cherchait à présenter les acteurs et les fonctionnements de l'industrie du jeu vidéo, qui sont souvent méconnus du grand public.
- 2014 **« L'adaptation de l'œuvre littéraire en jeu vidéo », intervention à la table ronde du festival des cultures vidéoludiques le Stunfest, Rennes, 2 mai 2014.**
Menée avec Jean-Charles Ray, David Calvo, Aurélie Huz et Dorian Chandelier, la discussion a porté sur la transposition d'une histoire d'un média à un autre, mais aussi sur les formes de lecture d'une adaptation.

APPUI A LA RECHERCHE

- 2023 **Relectrice experte** pour la revue *Transcréations*
- 2022 **Relectrice experte** pour la revue *Interrogations*
- 2022 Participation au **comité scientifique** pour le colloque « Live performance and video games : appropriations, inspirations and mutual transfers »
- 2022 Participation au **comité scientifique** pour le colloque « Ces petites choses vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micro game studies ? »
- 2021 **Participation au projet** I-site Futurable, porté par l'association Nantes Futurable et les laboratoires LEE et LISAA
- 2020 **Relectrice experte** pour la revue *Belphegor : littérature populaire et culture médiatique*
- 2019 Participation au **comité scientifique** pour la parution des actes du colloque « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations », Liège, 25 au 27 octobre 2018.

PARTICIPATION A DES ÉQUIPES DE RECHERCHE ET VIE ASSOCIATIVE

Depuis 2013, en participant aux activités scientifiques de trois équipes d'accueil et en étant membre de plusieurs associations, j'ai noué des liens forts avec des acteurs et actrices de la recherche en littérature contemporaine et en sciences de l'information et de la communication. Plus largement, mon travail témoigne d'un intérêt particulier pour les échanges interdisciplinaires que je souhaite développer.

Depuis 2022 **Membre du laboratoire Certop de l'Université Toulouse III – Paul Sabatier**

Mon rattachement récent au sein de l'équipe de l'axe Santé et Alimentation du Centre d'Étude et de Recherche Travail Organisation Pouvoir me donne l'opportunité de poursuivre mes recherches sur le potentiel des dispositifs d'interaction dans la transmission d'information en fonction de leurs modes de communication et de leurs contextes de réception. Les recherches sur la production et la réception des jeux vidéo offre un nouveau regard sur les dispositifs de santé numérique, et en retour, l'étude des objets vidéoludique bénéficie des analyses d'autres formes médiatiques numériques. Parmi les chantiers de recherche, se trouvent ainsi les notions d'accessibilité aussi bien technique que sociale, l'utilisation de données personnelles ou encore l'inscription de ces dispositifs dans la vie quotidienne de leurs utilisateurs ou utilisatrices.

2018-2020 **Membre de l'équipe d'accueil LISAA de l'Université Gustave Eiffel**

Pendant la dernière année de mon doctorat, j'ai fait le choix de changer de laboratoire et de m'inscrire à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée où ma directrice, Irène Langlet prenait ses fonctions comme professeur de littérature contemporaine. Jusqu'en 2020, j'ai contribué aux activités de l'équipe d'accueil Littératures, Savoirs et Arts. Je me suis notamment intéressée aux travaux menés autour de la recherche-création, notamment le programme « Parole de villes » et le colloque « Recherche-création à la cité Descartes ».

2013- 2018 **Membre de l'équipe d'accueil EHIC de l'Université de Limoges**

Pendant les cinq premières années de mon doctorat, mes recherches se sont inscrites dans l'axe 3 de l'équipe Espace Humains et Interactions Culturelles qui portait sur les « Formes et dynamiques des récits multimédiaques ». Avec Aurélie Huz et Nicolas Perez-Prada, j'ai notamment participé à l'organisation de deux rencontres scientifiques à destination des jeunes chercheurs : en septembre 2013, le séminaire doctoral « Les jeux vidéo dans les cultures médiatiques » qui donnait la parole à Alexis Blanchet et en novembre 2015, la journée d'étude « Genres littéraires et fictions médiatiques » dans laquelle Matthieu Letourneau est intervenu.

- Depuis 2019 Membre de l'association Women in Game France**
Parallèlement à mon engagement dans des équipes de recherche, je cherche à développer mes partenariats au sein de l'industrie culturelle du jeu vidéo en participant à la vie associative de ce milieu.
- Depuis 2016 Membre de l'association OMNSH**
Membre actif de l'association Observatoire des Mondes Numériques en Sciences humaines, je m'investis dans ses activités scientifiques, en participant notamment à la journée « Appropriation des objets numériques » qui s'est déroulée à l'université UCLouvain en juillet 2019 et aux ateliers bimensuels de lecture d'articles scientifiques.
- Depuis 2013 Membre de l'association LPCM**
Dans la mesure où l'association Littératures Populaires et Culture Médiatique est institutionnellement et historiquement proche de l'équipe d'accueil EHIC de l'Université de Limoges dans laquelle j'ai commencé mon doctorat, j'ai naturellement ancré mes travaux au sein des recherches de ce groupe. J'ai notamment pris part à divers événements scientifiques, comme le colloque « Mondes possibles, mondes numériques : enjeux et modalités de l'immersion fictionnelle » en juin 2014 à l'université du Maine et à la journée d'étude internationale « Transmedial Serialities / Sérialités transmédia » qui s'est déroulée à Liège en avril 2015 et au colloque.
- 2013 – 2018 Membre fondateur et rédactrice de *Populeum***
URL : www.populeum.hypotheses.org
Créé en 2013 avec Aurélie Huz, Nicolas Perez-Prada et Fabien Fakhimi dont les thèses étaient aussi dirigées par Irène Langlet, ce carnet de recherche en ligne sur les cultures médiatiques et les littératures de genre a été pensé comme un lieu d'échanges pour partager nos découvertes et comme un moyen pour construire l'identité numérique de notre groupe de travail. En parallèle d'une veille scientifique, nous y avons abordé les problématiques du travail de recherches sur les cultures médiatiques, comme la construction d'une bibliographie interdisciplinaire, la constitution du corpus multi-médiatique et le choix de méthodes et d'outils techniques adaptés.

Présentation des activités de création

En association avec mes activités de recherche, ma pratique créative porte sur les formes contemporaines du récit, et plus particulièrement sur les nouvelles écritures numériques et le narrative design vidéoludique. Mise à l'épreuve de la théorie, elle se développe au sein des industries culturelles et s'ancre dans les structures socio-économiques du milieu professionnel.

Depuis 2020 **Artiste-chercheuse : au sein du studio The Seed Crew**

Projet non-annoncé (2024)

Déposé auprès du CNC pour une demande d'aide au financement

Le *deckbuilder roguelite* créé est au cœur de plusieurs axes de recherches : les représentations vidéoludiques de la littérature, les relations avec des entités robotiques non-anthropomorphisées, la queerisation d'un genre vidéoludique, la valeur expressive de l'aléatoire, le processus de création d'un jeu dans un studio indépendant.

Day « off » (2023)

Cette courte fiction interactive exploite les caractéristiques et les affordances du téléphone portable pour déployer un récit sur le burn out.

Alix et Yanis : la disparition d'Albert le hamster (2022)

Projet financé par la Caisse des Dépôts

La recherche porte sur les dispositifs numériques qui encouragent l'inclusion des élèves handicapés en milieu scolaire grâce à la sensibilisation au validisme et, dans une perspective de recherche-action-création, s'appuie sur la réalisation d'un jeu vidéo qui favorise la conscientisation des discriminations et l'augmentation du pouvoir d'agir des enfants handicapés.

RecovR (2021-2023)

La recherche porte sur la narrativité et l'expressivité vidéoludique ainsi les processus de construction du sens dans des dispositifs qui traitent de questions liées à l'inclusion de différentes identités et à la mixité sociale (sexisme, validisme, racisme, Igbtphobie...). Outre l'apport des champs de la narratologie post-classique et des game studies, elle s'appuie sur des lectures théoriques en psychologie sociale et en sociologie du travail et sur un processus de recherche-action participatif.

sur des projets indépendants

« Sept jours, sept lieux, sept vies. Expression et perception du hasard et de la nécessité dans Visual Novel free-to-play »

Projet financé par le GIS Jeu et Sociétés

Visual Novel publié sur Steam

https://store.steampowered.com/app/1554500/Sept_jours_sept_lieux_sept_vies/

Cherchant à interroger l'impact des contraintes de création sur l'expressivité du jeu, le projet, qui poursuit le travail de Sébastien Genvo, consiste à la réalisation et l'analyse d'un Visual Novel free-to-play portant sur la perception de la nécessité et du hasard dans la vie quotidienne. Il permet notamment de questionner les manières narratives de faire émerger une attitude réflexive sur notre représentation du hasard et de la nécessité grâce à un logiciel qui utilise ces mécanismes et une écriture qui s'appuie sur notre perception quotidienne (illusion du choix, *feeling of agency*, dissonance ludo-narrative...).

Bachelor Definitive Edition

Collaboration avec Rémi Cayatte

<https://ln-sellier.itch.io/bachelor-definitive-edition>

Ce jeu est au cœur d'une recherche menée avec Rémi Cayatte sur les questions d'appropriation par les utilisatrices de systèmes de jeux, d'expressivité de problématiques personnelles par l'intermédiaire du jeu et de l'aléatoire ludique comme vecteur d'agentivité.

Pet me human

<https://ln-sellier.itch.io/pet-me-human>

Ce jeu s'inscrit dans une réflexion sur les cozy games.

Writing

<https://ln-sellier.itch.io/writing>

Cette courte fiction interactive a été réalisée dans le cadre d'une réflexion sur les effets des choix réflexifs.

Walking

<https://ln-sellier.itch.io/walking>

Ce petit jeu autobiographique s'inscrit dans une réflexion sur les cozy games.

Lundi 4 décembre 2084

<https://ln-sellier.itch.io/2084>

Créé avec Bérenger Scheuer lors de la Paper Jam Aberrations Numériques

En tentant de définir des structures vidéoludiques ouvertes permettant l'expressivité du joueur ou de la joueuse, notamment par l'usage de la procéduralité et de l'aléatoire, Rémi Cayatte (2021) explique que « des aberrations » apparaissent et que « c'est à l'utilisateur de prendre le relais pour faire fonctionner le contenu de jeu, pour y injecter du sens ». Dans le cadre de la Paper Jam « Aberrations Numériques » et dans une démarche de recherche-création, inspirés de travaux en Narrative Design sur les modèles de conversation, nous avons voulu créer un jeu qui exploite l'idée de bug narratif et utilise l'esthétique du glitch à travers la représentation de ces étrangetés numériques que sont les IA.

Another love story

Conception textuelle et design graphique sous Ren'Py pour le concours Spring Thing 2020

Utilisant les codes du fantastique littéraire, ce projet a été créé pour tester l'influence du moteur de jeu Ren'Py sur l'écriture. Les recherches créatives ont porté notamment sur la valeur narrative de l'image et le rythme narratif du récit interactif.

A bedroom, a Sunday afternoon

Création d'un jeu expressif en mode texte sous Quest

En proposant au joueur d'incarner un enfant enfermé dans sa chambre alors que ses parents se disputent, ce projet a pour ambition d'utiliser les limites inhérentes à la forme d'un parser game comme moyens d'expressivité.

Participation aux ateliers d'écriture London and Oxford Interactive Fiction Group

Réunissant des écrivains amateurs et professionnels, ce groupe, organisé par Emily Short, se réunit régulièrement pour discuter de l'écriture de récits interactifs mêlant analyse d'exemples, discussion autour des problèmes de création et réflexions théoriques.

2018-2021

Scénariste freelance

Moonlight Lovers – Beemoov

Game Design, Narrative design, écriture des dialogues d'une partie du Visual Novel

Le travail d'analyse de la structure de différents genres de jeux narratifs mené pendant mon doctorat m'a permis de poursuivre un des projets de Visual Novel développé par le studio Beemoov. En retour, ce travail m'a permis d'expérimenter sur les formes d'interactivité narratives et de questionner l'hybridation entre la littérature et le jeu vidéo au sein de ma thèse.

2015-2017

Ecrivaine

- *You will understand, when you have kids*

Écriture d'une fiction interactive sous Twine

Évoquant la pression sociale d'avoir des enfants, ce projet s'inscrit dans le mouvement des jeux personnels dont le livre *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) de Anna Anthropy est le fer de lance, tout en le questionnant.

Rédactrice**Article pour le magazine *Casus Belli***

Couplée à une pratique régulière du jeu de rôle sur table, l'attention quotidienne que je porte à la diversité des formes contemporaines de la fiction m'a incité à proposer en collaboration un article sur l'initiation à cette forme collaborative de récit.

2014- 2015

Script doctor***Off-sight*, projet étudiant (Supinfogame)**

Porté par des étudiants du Master Game Design de Supinfogame, ce projet de fiction policière interroge notamment la puissance de l'image photographique. Ma participation a consisté en une relecture attentive des documents de design narratif pendant les différentes étapes de développement.

Présentation des activités d'enseignement

En parallèle à mes activités de recherche et de création, j'ai eu la chance d'enseigner mes sujets de prédilection : la littérature contemporaine et les cultures médiatiques mais aussi l'écriture pour les médias numériques et le narrative design. J'ai ainsi acquis une expérience riche et diversifiée sur plusieurs plans :

- les établissements (universités et écoles privées, en France et au Royaume-Uni)
- les formations (générales ou professionnalisaantes)
- le niveau d'étude (de la sixième au master)
- le format de cours (CM, TD, TP, tutorat)

Cette variété de contextes m'a convaincue de la nécessité d'adapter la manière de transmettre et de faire émerger des connaissances et compétences ainsi que de moduler les formes d'évaluation des étudiants. De même, je suis persuadée de l'importance de l'innovation pédagogique, qu'elle consiste à utiliser les outils numériques ou à repenser le lien humain entre l'apprenant et l'enseignant.

Formation	Total d'heures dans l'enseignement supérieur = 736h
Bachelor Concepteur Jeu Vidéo, LISAA Bordeaux	117h
Master Architecture Transmédia, HEAJ Namur	30h
Master HIC, Université de Nîmes	17h
Master MAPI/HIC, Université Côte d'Azur	102h
DUT MMI, Université de Clermont Auvergne	128h
Certificat Culture vidéoludique, Université de Liège	4h
Bachelor Game Design, ETPA Toulouse	240h
Bachelor Film and TV, Buckinghamshire New University	20h
Master Independent Games, Goldsmith College	20h
Bachelor Esport, ISEFAC Lille	36h
Master Game Design / Game Art, Supinfogame	22h

Enseignement à l'écriture pour les médias numériques

Narrative Design

2023-2024 Bachelor Concepteur Jeu Vidéo LISAA Bordeaux 77h
Dans le cadre d'un remaniement du Bachelor Concepteur Jeu Vidéo, j'ai été amenée à construire le programme du cours de Narrative Design sur deux années. Afin de respecter l'organisation de l'école et une progression pédagogique, j'ai structuré les enseignements en quatre parties. Nous abordons d'abord les fondamentaux de l'écriture créative (structures du récit, personnages, construction de monde...) et des fictions interactives (embranchements, choix...). Ses notions sont dans un deuxième temps envisagées plus précisément à travers des aspects particuliers des récits vidéoludiques (cinématiques, barks...) et des genres médiatiques voisins des jeux vidéo (jeux de rôle papier, jeux de plateau, livres-dont-vous êtes-le-héros...). Le narrative design est ensuite abordé dans sa relation aux autres disciplines du jeu vidéo (notamment à travers les notions de narration environnementale, de valeur narrative des mécaniques ludiques, du rôle de l'interface dans le ND, de l'écriture des tutoriels...). Finalement, le cours porte sur formes de narration interactive qui sont l'objet de discussions actuelles dans le champ professionnel, en particulier les narrations procédurales et modulaires.

Fictions interactives

2023 -2024 Master Architecture Transmédia HEAJ, Namur 30h
Ce cours a pour objectif de développer une compréhension théorique et pratique des fictions interactives, qui sont abordées à travers le Visual Novel. Il encourage à développer une

compréhension historique et culturelle du genre médiatique et de ses codes, mais aussi à savoir analyser formellement les embranchements, les moments de choix et les effets d'agentivité. Sont parallèlement développées des compétences pratiques puisque les connaissances sont mises en application dans la création d'une fiction interactive sous Ren'Py dont les décisions créatives sont ensuite justifiées.

Storytelling

2019-2024

Master Humanités et Industries Créatives Université Côte d'Azur 3h CM / 3h TD

A partir de la lecture d'articles de recherche et de l'analyse détaillée d'un corpus d'œuvres numériques, ce cours cherche à faire le lien entre les expériences personnelles des étudiants des fictions contemporaines, en particulier les jeux vidéo narratifs, et les approches théoriques du récit et des fictions contemporaines. Dans la mesure où il est destiné à des futurs professionnels de l'industrie du jeu vidéo, familiers d'une approche pragmatique et technique des productions numériques, j'ai cherché à les familiariser à d'autres manières d'envisager les objets qu'ils créent afin de développer une compréhension plus large des cultures médiatiques. J'ai alors adopté une approche culturaliste en envisageant les formes poétiques de différents médias (jeux vidéo, littérature numérique, art digital, fictions sur les réseaux sociaux) en fonction des contextes socio-culturels de production et de réception.

Écriture pour la scénarisation interactive

2018-2019 / 2020-2021 / 2021-2022 / 2023-2024

DUT MMI Université de Clermont Auvergne 16h TD / 16h TP

Pensés comme un atelier d'écriture, les cours de création pour la scénarisation interactive que j'ai donnés au sein du DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet de l'université de Clermont Auvergne ont la particularité d'être regroupés sur une semaine. M'appuyant sur le principe des Game Jams, je propose aux étudiants de constituer des équipes afin de développer une production audiovisuelle interactive. Les enseignements ont pour objectif de :

- favoriser une compréhension des fonctionnements narratifs des différents systèmes sémiotiques (texte, graphismes, sons)
- apprendre les modalités du récit à embranchement et les enjeux de l'interactivité dans la narration
- inviter à la prise en compte de l'expressivité du geste dans un environnement numérique au sein du processus de design
- donner des notions théoriques sur le récit et les cultures médiatiques afin de favoriser l'expérimentation artistique
- proposer une appréhension des productions contemporaines au regard d'une histoire des formes du récit
- initier aux exigences temporelles et collaboratives des industries culturelles et aux nécessités des méthodes de gestion de projet

Narrative Design (avancé)

2022-2023

Bachelor Concepteur Jeu Vidéo LISAA Bordeaux

40h TD

Ce cours, destiné aux étudiants de troisième années ayant choisi la spécialisation « Narrative Design », s'intéressait aux formes de narration interactive qui sont l'objet de discussions actuelles dans le champ professionnel, notamment les narrations procédurales et modulaires.

Narrative Design

2023

Certificat Travailler avec la culture vidéoludique Université de Liège 4h TD

Ce cours consistait en une introduction au Narrative Design. Après avoir replacé l'émergence de la discipline dans son contexte culturel, les techniques professionnelles essentielles ont été abordées (comme la construction d'un récit à embranchements) et mises à l'épreuve dans un exercice pratique.

Narrative Design

2020-2022

Bachelor Concepteur Jeu Vidéo ETPA Toulouse

120h TD

Ce cours avait pour objectif de former les étudiants de première et de deuxième années aux techniques et aux concepts du narrative design. A ce titre, nous avons notamment abordés les schémas classiques de scénario, la conception de personnages, les récits à embranchements, les différentes formes de choix, les systèmes de dialogues, les barks, le worldbuilding, la narration environnementale, la narration procédurale et les narramiettes. En parallèle des connaissances

provenant de l'industrie du jeu vidéo, le cours s'appuyait aussi sur des théories scientifiques issues en particulier de la narratologie post-classique (comme la tension narrative) et des games studies (comme l'expressivité vidéoludique).

Branching Narratives

2018-2022 Bachelor Film and TV Production Buckinghamshire New University 1 h CM et 4 h TD

Mon intervention auprès de futurs professionnels de l'industrie du cinéma et de la télévision pendant une journée se voulait être une introduction à d'autres genres de récits et une invitation à envisager la culture médiatique dans son ensemble. Après une présentation théorique et historique de la mutation du récit à l'ère numérique, le travail a pris la forme d'un atelier d'écriture puisque les étudiants étaient sensibles à une approche par la pratique. L'écriture d'une histoire interactive à embranchements (d'abord sous la forme d'un script, puis sous le logiciel Twine) a permis d'aborder les similitudes et les divergences des récits au sein de différents médias.

Narrative and interactive fiction

2018-2019 Master Independent Games Goldsmith College, Londres 20h TD

Envisagés dans la perspective anglo-saxonne du Creative Writing, les cours destinés à des étudiants en Master de l'Université Goldsmith, réputée pour son département d'art, portaient sur l'écriture littéraire de fictions numériques. Puisqu'ils ont été répartis de manière hebdomadaire sur un semestre, cette temporalité a permis à chaque participant de réfléchir et de développer une fiction interactive numérique à partir du logiciel Twine. Si j'avais le rôle d'animatrice, les échanges ont été pensés dans un esprit de coopération dans la mesure où chaque étudiant avait une pratique artistique ou technique préalable dans un domaine adjacent aux fictions numériques (programmation, installations d'art contemporain, écriture de romans, maîtrise de jeux de rôle...). Les enseignements avaient pour objectif de permettre aux étudiants de :

- développer une connaissance historique et théorique des fictions numériques afin de comprendre les enjeux de leur création personnelle
- savoir analyser la structure d'une œuvre numérique considérée comme modèle ou contre-exemple afin de pouvoir expliquer les mécanismes narratifs repris, retravaillés ou évités
- développer des méthodes pour stimuler la créativité et comprendre les processus de création
- connaître les exigences du milieu professionnel et les codes d'écriture qui y sont associés
- savoir envisager la production d'un contenu narratif comme une gestion de projet
- être capable de travailler en collaboration, mener un dialogue critique et constructif sur une réalisation personnelle.

Narrativité vidéoludique

2017-2019 Master MAPI Université Nice Sophia-Antipolis 12h TD

En utilisant les connaissances empiriques des étudiants sur la culture vidéoludique et leur activité créatrice collaborative, ce cours avait plusieurs objectifs :

- comprendre les récits des jeux vidéo en regard aux autres œuvres médiatiques contemporaines, en utilisant notamment les notions de genres et d'univers fictionnels
- aborder les particularités des récits à embranchements (différentes formes d'arborescence, notion de réseau, problème de illusion du choix, sentiment d'*agency*, dissonance et harmonie ludonarrative, ...)
- inciter à envisager la narrativité du jeu vidéo en dehors de la structure de quêtes, en se concentrant en particulier la notion d'espace (architecture narrative du level design, narration émergente ...) et sur le rôle de la posture du joueur (immersion, réflexivité, identification...) et sa corporalité.

Transmédia storytelling

2017-2019 Master MAPI Université Nice Sophia-Antipolis 12h TD

En s'appuyant sur les apports théoriques des recherches sur la transfictionnalité, l'intermédialité et sur la culture de la convergence, ce cours a envisagé différents types de circulations transmédiatiques (adaptations, cross-média, média-mix, ARG...), mais aussi le fonctionnement des activités des producteurs et des récepteurs dans la construction d'un univers partagé. En parallèle de l'analyse d'œuvres, une pratique créative a été proposée : en demandant une réflexion autour de plusieurs formes d'écritures transmédiatiques, plutôt qu'une unique réalisation aboutie, il s'agissait aussi de travailler sur l'élaboration du concept d'un récit

Communication écrite et orale

2014-2015 Terminales SAPAT et TVC

Lycée Saint-Joseph-de-Cluny, Estrées-Saint-Denis

Dans le cadre de mon contrat de professeur documentaliste, j'ai été en charge de cours de communication écrite et orale afin de préparer les étudiants aux épreuves de baccalauréat (rapports de stage et soutenance), aux concours d'entrée dans des formations du supérieur ainsi qu'aux entretiens professionnels. A côté d'enseignements éprouvés sur les méthodes de rédaction et de mise en forme de documents ainsi que sur les techniques de la synthèse et de l'argumentation, j'ai tenté de faire preuve d'innovation pédagogique en mettant en place diverses activités collaboratives comme le jeu de rôle, l'expérience collective de fictions interactives ou des exercices inspirés de la forme de danse contemporaine qu'est l'improvisation de contact pour comprendre l'importance du langage corporel.

Enseignements sur la cultures médiatiques contemporaines

Jeu et fiction

2023-2024	Master Humanités et Industries créatives Université de Nîmes	17h CM
-----------	---	---------------

Ce cours questionne les rapports entre fiction et jeu en combinant :

- une approche théorique basée sur les textes fondateurs des sciences du jeu
- une approche historique et culturelle qui s'appuie sur des genres médiatiques (queer games, jeux autobiographiques, serious games...)
- une approche pratique à travers la création d'une fiction ludique.

Construction des imaginaires

2019-2023	Master Humanités et Industries Créatives Université Nice Sophia-Antipolis	3h CM / 3h TD
-----------	--	----------------------

Afin d'aborder la manière dont une œuvre singulière s'inscrit dans des logiques culturelles dépassant à la fois sa culture médiatique propre et son ancrage dans la société contemporaine, ce cours ambitieux a été construit en quatre points :

- les genres médiatiques et les imaginaires de mondes fictionnels
- la construction des stéréotypes dans le discours social et les œuvres de fiction
- les procédés créatifs et les stratégies industrielles de la culture de la convergence
- les tentatives artistiques d'hybridations

Sociologie du jeu vidéo et du gaming

2018 – 2020	Bachelor Esport	ISEFAC Lille	18h TD
-------------	------------------------	---------------------	---------------

Dans ce cours d'introduction à destination d'un public de futurs professionnels de la communication, l'objectif principal était d'inciter les étudiants à adopter une approche critique et citoyenne de l'actualité du numérique, en se concentrant sur le média de leur spécialité. S'appuyant sur les théories de l'information et de la communication autant que sur les recherches en sociologie et sur les Cultural Studies, le jeu vidéo a été abordé dans ses aspects sémiotiques, communicationnels et socio-culturels.

Media Cultures

2017-2018	Master Game Design / Game Art	Supinfogame	22h TD
-----------	--------------------------------------	--------------------	---------------

Destiné à des futurs professionnels de l'industrie du jeu vidéo, ce cours en anglais avait pour ambition de donner des pistes pour comprendre le fonctionnement des cultures médiatiques. Il mêlait enseignement théorique basé sur les théories de l'information et de la communication, discussions autour d'analyse d'exemples et réalisations en groupe.

Littérature et cultures médiatiques

2014-2015	Terminales SAPAT et TVC	Lycée Saint-Joseph-de-Cluny, Estrées-Saint-Denis
-----------	--------------------------------	---

Dans la perspective de développer la culture générale des étudiants et leur proposer une ouverture aux formes artistiques, j'ai donné une série d'interventions sous différents formats dans le cadre de mon poste de professeur documentaliste spécialisée en Éducation Socio-culturelle :

- des ateliers sur l'histoire de la littérature et des cultures médiatiques afin de mieux comprendre les pratiques contemporaines
- des cours sur la publicité, mêlant approches sémiologiques et socio-culturelles
- une introduction théorique et pratique au spectacle vivant, notamment le théâtre et la danse classique et contemporaine
- un débat réunissant élèves et enseignants autour de la culture web

Encadrement d'étudiants

Dans le cadre de mes différents postes d'enseignement, j'ai été en charge de plusieurs missions de suivi de projets. De manière générale, j'ai toujours eu à cœur de mettre à disposition mes compétences dans un accompagnement personnel des étudiants pour leurs démarches personnelles et professionnelles (relecture de productions créatives et de travaux scientifiques, échanges sur le parcours professionnel, correction de CV et de lettres de motivations).

Suivi de stages et mémoires

2017-2023	Master MAPI/HIC	Université de Nice Sophia-Antipolis
	Depuis que j'interviens dans cette formation, j'ai eu l'occasion à plusieurs reprises d'encadrer des mémoires. Mon travail consiste non seulement à aider l'étudiant à développer une réflexivité sur sa pratique professionnelle lors de son stage (en lui apportant notamment des références théoriques), à le soutenir dans la rédaction du document et la préparation de la soutenance, mais aussi à l'accompagner dans un moment de transition parfois compliqué entre la vie étudiante et le monde du travail.	
2019-2020	Bachelor Esport	ISEFAC Lille
	Forte de mes expériences personnelles d'accompagnement d'étudiants dans l'écriture de leur mémoire, j'ai accepté de diriger le travail de Alexandre Blot sur les femmes dans l'esport. Mon travail consistait à le former aux méthodologies de la recherche et aux codes de l'écriture scientifique, mais aussi à l'assister dans sa réflexion et son apprentissage des mouvements féministes.	
2014-2015	Terminales SAPAT et TVC	Lycée Saint-Joseph-de-Cluny, Estrées-Saint-Denis
	J'ai eu l'opportunité d'encadrer les stages de plusieurs étudiants, notamment sur un poste de commissaire d'exposition dans un centre culturel local. Référente pour l'étudiant et interlocutrice pour l'entreprise, j'ai assuré un suivi régulier du travail, une évaluation de la progression des compétences, un échange continu pour favoriser le questionnement à travers un retour d'expérience et une aide à la rédaction du rapport de stage. J'ai aussi participé au jury de soutenance.	

Participation à la sélection de la promotion des étudiants

2019	Master HIC	Université de Nice Sophia-Antipolis
	A la demande de Manuel Boutet, j'ai participé à la lecture des dossiers des candidats au recrutement en Master, aux soutenances orales et aux concertations avec l'équipe pédagogique.	

Accompagnement à la réalisation de plusieurs projets de jeux vidéo

2018-2020	Master HIC, Université de Nice Sophia-Antipolis	
	Sur la proposition de Thierry Pitarque, puis de Manuel Boutet, j'ai contribué à l'encadrement des projets d'année de plusieurs groupes d'étudiants, en suivant leur organisation régulièrement, en les encourageant dans les périodes difficiles et en leur donnant des conseils dans mes champs de compétences. J'ai aussi participé à la sélection des projets créatifs retenus pour l'année suivante et à l'évaluation mensuelle des projets étudiants (CODIR).	

Tutorat pour les écrits et oraux professionnels

2014-2015	Terminales SAPAT et TVC	Lycée Saint-Joseph-de-Cluny, Estrées-Saint-Denis
	Dans le cadre de mon contrat de professeur documentaliste, j'ai été en charge d'accompagner les étudiants dans la construction de leur projet personnel et professionnel. Cette mission a notamment consisté à les assister dans l'écriture du rapport de stage, à les préparer à la soutenance, à les former à la production de réalisations professionnelles, à les entraîner aux entretiens professionnels et à les sensibiliser à l'importance du réseau professionnel et de l'identité numérique.	