

# Présentation analytique

## Hélène Sellier

Née à Soissons le 9 février 1991  
La Vigne, Omméel 61160 Gouffern-en-Auge  
0651898003  
helene.mathilde@gmail.com  
<http://helenesellier.com/>

Je suis chercheuse, créatrice et enseignante. Mon parcours est riche d'expériences professionnelles multiples, dans différents contextes universitaires et culturels, en France et au Royaume-Uni. Je souhaite désormais poursuivre mon travail en participant à la dynamique collective d'une équipe d'enseignement et de recherche.

### 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. 12 |
| Participation à des équipes de recherche et vie associative | p. 12 |
| Présentation des activités de création                      | p. 14 |
| Présentation des activités d'enseignement                   | p. 16 |

# Curriculum Vitae

## FORMATION

- 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

- 2020-2022 **Narrative Designer et chargée de recherches** – The Seed Crew  
**Enseignante**  
Depuis 2020 – ETPA, Toulouse  
Depuis 2018 – Buckinghamshire New University, Aylesbury (UK)  
Depuis 2018 – MMI, Université Clermont Auvergne, Vichy  
Depuis 2017 – Master MAPI, Université de Nice Sophia Antipolis
- 2017-2020 **Scénariste freelance** – Beemoov  
**Enseignante**  
2018-2020 – ISEFAC, Lille  
2018 -2019 – Goldsmith University, London (UK)
- 2015-2016 **Professeur de Français contractuelle** – Collège du Pévèle, Orchies  
Collège Maxence Van Der Meersch, Mouvaux
- 2014-2015 **Professeur 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 Commines, Comines

## COMPÉTENCES

### Linguistiques

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

### Informatiques

Bureautique (Microsoft Office, LibreOffice)  
- 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 (Skype, Renater, Whatsapp)  
Logiciels de création de fictions interactives (Twine, Ren'Py, Squiffy, Quest, Articy Draft...)  
Réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest, Reddit, Twitch, Discord...)  
Webmastering (Wordpress, HTML/CSS)

### Organisationnelles

Planning et respect des échéances  
Tâches administratives  
Gestion de projet

### Créatives

Communication par l'image  
Danse contemporaine (compagnie *Two Third Sky*)

# 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'idéalisation 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-crédation autour d'un Visual Novel expérimente les possibilités d'hybridation des deux médias pour faire advenir, à leur croisement, une nouvelle forme médiatique.

## PROJETS DE RECHERCHE

Mes travaux en cours développent et élargissent les recherches de ma thèse selon trois axes principaux.

D'abord, j'ai pleinement fait mienne la démarche de recherche-crédation, en l'adoptant à la fois dans mon travail au sein d'un studio de jeux vidéo et dans des projets indépendants. Cette méthode est en effet particulièrement efficace 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 le champ scientifique des sciences du jeu, mais aussi au sein des réflexions menées par les professionnels dans la discipline du narrative design. Je m'intéresse particulièrement aux potentiels de médiation pédagogique du jeu. De plus, l'ancrage de la recherche-crédation 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 phénomènes transmédia et plus particulièrement aux relations 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.

Finalement, 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 qui débouche dans ma pratique créatrice sur une utilisation des structures narratives traditionnelles des récits asiatiques (Kishotenketsu, création de kyara).

Puisque mes travaux sont ancrés dans une démarche de recherche-crédation au sein de l'industrie créative du jeu vidéo et portent sur les dispositifs ludiques et narratifs contemporains et la médiation numérique, ils s'inscrivent pleinement dans les axes de recherche de l'équipe Pixel du Centre de recherche sur les médiations.

## PUBLICATIONS ET COMMUNICATIONS

Les travaux transmis au comité de sélection sont mentionnés par une astérisque.

### Article dans des revues avec comité de lecture

- A venir      « **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.
- \* 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](https://doi.org/10.1007/978-3-030-92300-6_40)  
Cet article présente le projet de recherche-crédation 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](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      « **Otome : formatage idéologique ou formation identitaire ?** », in *Interfaces*, 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-crédation 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 Krajewski (dir.), *Poétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création*, in *Appareil*, n°23.  
URL : <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-crédation, l'étude cherche à déterminer dans quelle mesure le dispositif uniformise les jeux et distingue trois manières de faire des récits interactifs.

- 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.
- 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.

#### Articles dans des ouvrages collectifs

- 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.
- 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. URL : <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 dans des conférences avec comité de lecture donnant lieu à des actes

- \* A venir « **Légitimité d'une recherche-crédation en jeu vidéo à la croisée entre monde académique et industrie culturelle** », communication dans le cadre du colloque « Recherche-crédation 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-crédation, 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-crédation médiatique qui s'inscrit au sein d'une industrie culturelle et cherche à définir ses conditions de possibilité.

- A venir      **« 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.  
En utilisant l’exemple du jeu RecovR et les méthodologies de la recherche-crédation pour interroger l’expressivité vidéoludique, cet article considère la discontinuité sérielle comme un moyen de favoriser les échanges au sein des communautés de joueurs et joueuses.
- A venir      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 2020.  
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 encyclopédique 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.
- A venir      **« La pratique de la recherche théorique pour la création comme détournement : appropriation des concepts de serious game, art game et expressive game dans RecovR »**, 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), 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*.
- A venir      **« Faire jouer le sexisme : 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-crédation, cet article 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 sexisme en entreprise.
- 2021      **« Mobile Otome games : desire and suspense as economic strategies »**, *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.
- 2020      Hélène Sellier, **« Valeur narrative des mécanismes vidéoludiques et corporéité du joueur »**, *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 Taupé 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. URL : <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.

#### Communications dans des conférences à comité de lecture sans actes

- A venir      Avec Rémi Cayatte, « **L'aléatoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interprétation : une recherche-crédation 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.
- A venir      « **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-crédation, cette communication propose d'étudier les procédés ludonarratifs 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.
- A venir      « **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.  
Reprenant certaines interrogations de la recherche-crédation 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.
- A venir      Avec Bruno Dupont, « **Cutting, Pasting, Pastiche? 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.
- A venir      Avec Laura Goudet, « **Unloading 'truc(s)'s meanings: poesis 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-crédation 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 déplaçons 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-crédation 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-crédation 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 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-anthropocentrée 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-crédation »,** 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-crédation 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-crédateur 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-crédation.
- 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 ses 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.
- 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<sup>er</sup> 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

- 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**

- 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 *Belphégor : 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 deux équipes d'accueil et en étant membre de plusieurs associations, j'ai noué des liens forts avec des acteurs de la recherche en littérature contemporaine et sur les jeux vidéo. Plus largement, mon travail témoigne d'un intérêt particulier pour les échanges interdisciplinaires que je souhaite développer.

- 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. Depuis 2018, je contribue aux activités de l'équipe d'accueil Littératures, Savoirs et Arts. Je m'intéresse ainsi aux travaux menés autour de la recherche-crédation, notamment le programme « Parole de villes » et le colloque « Recherche-crédation à la cité Descartes ».
- 2013- 2018 **Membre de l'équipe d'accueil EHC 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 multimédiatiques ». 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 Letourneux est intervenu.

- Depuis 2019 **Membre de l'association Women in Game France**  
**Membre de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu vidéo**  
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](http://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**

*RecovR* (2021-en cours)

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, lgbtphobie...). 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.

*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.

### 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

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...).

- *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*

Ecriture 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 professionnalisantes)
- 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 d'enseignement dans l'enseignement supérieur = 513h |
|---|--|
| Bachelor Game Design, ETPA Toulouse                             | 240h   |
| Master MAPI/HIC, Université Côte d'Azur                         | 84h  |
| Bachelor Film and TV Production, Buckinghamshire New University | 15h  |
| Master Independent Games, Goldsmith College                     | 20h  |
| DUT MMI, Université de Clermont Auvergne                        | 96h  |
| Bachelor Esport, ISEFAC Lille                                   | 36h  |
| Master Game Design / Game Art, Supinfogame                      | 22h  |

### Enseignement à l'écriture pour les médias numériques

#### **Narrative Design**

2020-2022      Bachelor Game Design      ETPA Toulouse      120h TD

Ce cours a 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).

#### **Storytelling**

2019-2022      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 cherchait 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 était 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.



## **Branching Narratives**

2018-2020

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.

## **Écriture pour la scénarisation interactive**

2018-2022

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 avaient la particularité d'être regroupés sur une semaine. Inspirée par le principe des Game Jams, j'ai alors proposé aux étudiants de constituer des équipes afin de développer une production audiovisuelle interactive. Les enseignements avaient 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

## **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**

#### **Construction des imaginaires**

2019-2022

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**

|           |                         |  |
|-----------|-------------------------|--|
| 2017-2022 | Master HIC              | Université de Nice Sophia-Antipolis              |
| 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 game designer dans un studio de jeux vidéo et 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.

### **Encadrement de mémoire**

|           |                 |              |
|-----------|-----------------|--------------|
| 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 consiste 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.

### **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 compétence. 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.