

Présentation analytique

Hélène Sellier

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

Ce document comporte les parties suivantes :

Curriculum vitae synthétique	p. 2
Présentation des activités de recherche	p. 4
Thèse	p. 4
Recherches actuelles	p. 5
Publications	p. 7
Communications	p. 15
Appui à la recherche	p. 26
Participation à des équipes de recherche et vie associative	p. 27
Présentation des activités de création	p. 29
Expériences artistiques	p. 29
Expériences dans l'industrie du jeu vidéo	p. 32
Présentation des activités d'enseignement	p. 33
Enseignements sur l'écriture pour les médias numériques	p. 34
Enseignements sur les cultures médiatiques contemporaines	p. 37
Encadrement	p. 39

Curriculum Vitae

FORMATION

2025	Qualification au CNU en 9^e section, 10^e section, 18^e section et 71^e section
2024	Classée 2^e sur le poste 4388 en section 18 à l'université Montpellier 3 Classée 4^e sur le poste 4595 en section 9 à l'université à l'université de Reims
2022	Classée 2^e sur le poste 1486 en section 71 à l'université de Lorraine
2020	Qualification au CNU en 9^e section et en 10^e section
2013-2019	Doctorat en Littératures Comparées – Université Paris-Est Marne-la-Vallée Thèse : <i>Littérature et Jeux vidéo : représentations réciproques</i> 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 : <i>L'effet fantastique au théâtre</i> . Direction : Anne Ducrey
2011-2012	Master 1 de Lettres Modernes – Université du Kent et Université Charles de Gaulle Mémoire : <i>L'illustration et les genres de l'imaginaire</i> . Direction : Joëlle Prugnaud Licence d'Histoire de l'Art – Université Charles de Gaulle Spécialisation Art Contemporain (auditrice libre)
2010-2011	Licence de Lettres Modernes – Université Charles de Gaulle Licence d'Anglais – Université Charles de Gaulle
2008-2010	Classes préparatoires en Lettres – Lycée Faidherbe, Lille

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Actuellement	ATER – Université de Nîmes Master Humanités et Industries créatives Licence Lettres, parcours Lettres Modernes Appliquées
2024-2025	Narrative Designer freelance – Play curious / The Seed Crew Enseignante Depuis 2023 – Master Humanités et Industries créatives, Université de Nîmes Depuis 2023 – Master Architecture Transmédia, HEAJ, Namur Depuis 2018 – BUT MMI, Université Clermont Auvergne, Vichy Depuis 2017 – Master Humanités et Industries créatives, Université Côte d'Azur
2020-2024	Artiste-chercheuse – The Seed Crew, Toulouse Enseignante 2022 – certificat "Travailler avec la culture vidéoludique", Université de Liège 2022-2024 – Bachelor Concepteur Jeu vidéo, LISAA, Bordeaux 2020-2022 – Bachelor Game Design, ETPA, Toulouse 2018-2023 – Bachelor Film and TV, Buckinghamshire New University, UK
2017-2020	Scénariste freelance – Beemoov, Nantes Enseignante 2018-2020 – Bachelor Esport, ISEFAC, Lille 2018 -2019 – Master Independent Games, 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 Commines, Comines

COMPÉTENCES

Linguistiques

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

Créatives

Scénarisation
Narration interactive (structures à embranchements et structures modulaires)
Création de personnages et de leurs arcs narratifs
Ecriture de dialogues
Worldbuilding
Communication par l'image
Photographie
Danse contemporaine (compagnie Two Third Sky, compagnie ACAMA)

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)
Compréhension pragmatique de différentes I.A.

Organisationnelles

Gestion des communications
Gestion logistique
Gestion des contrats avec les partenaires
Gestion financière
Gestion des documents et des archives
Planning et respect des échéances

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 d'un projet lors du colloque international Org&Co « Sens, sensible, insensé en communications organisationnelles », Université de Montpellier, 29-30 avril 2024.

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, la thèse que j'ai soutenue en septembre 2019 à l'université Paris-Est Marne-La-Vallée sous la direction d'Irène Langlet avait 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'agissait 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 a permis 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 utilisait 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 – en croisant les approches théoriques, sans nier leurs spécificités, pour ajuster les outils aux objets médiatiques.

L'étude d'un corpus réduit, délimité à partir d'un ensemble vaste d'œuvres et l'observation de la variété des phénomènes esthétiques, a permis de mettre au jour trois logiques qui structurent ces rapports entre littérature et jeu vidéo de manière globale : l'autonomie fondamentale des deux cultures, leur divergence et le contact dans les moments, plus rares, où les interactions sont avérées.

Contrairement à une vision courante, et parfois idéalisée, de la convergence médiatique, cette thèse a montré qu'entre la littérature et les jeux vidéo, la tendance est davantage au renforcement des frontières qu'au brouillage de ces dernières. Cependant, le dernier temps de la thèse, en s'appuyant sur une démarche de recherche-crédation, a établi par l'expérimentation des possibilités d'hybridation des deux médias pour faire advenir, à leur croisement, une nouvelle forme médiatique.

Recherches actuelles

Depuis la fin de ma thèse, mes travaux ont pris un tournant résolument interdisciplinaire et davantage ancré dans la pratique créative. La découverte de la recherche-création, à la fin de mon doctorat, l'exploration d'autres disciplines que la littérature comparée et les sciences de l'information et de la communication (notamment la sociologie, les cultural studies, les gender studies, les disability studies et la psychologie), rendue possible par les différentes missions de recherche, d'enseignement et de création qui m'ont été confiées, ainsi que l'appropriation des épistémologies féministes (Harding, Haraway, hooks, Longino, Fraser...) et queer (De Lauretis, Butler, Ahmed, Halberstam...) m'ont amenée à redéfinir mes objets d'étude et à repenser les cadres théoriques et méthodologiques de mes recherches.

Pouvoir transformateur des histoires

A ce jour, mes travaux portent sur les potentialités des histoires, c'est-à-dire sur la manière dont les récits - plus largement les matières narratives - participent à la construction des individus qui les créent et les interprètent, tout en reflétant leur identité initiale. J'étudie ainsi la façon dont les dispositifs narratifs façonnent nos systèmes culturels, nos imaginaires sociaux, et nos relations à autrui, qu'il s'agisse de relations humaines — personnelles ou professionnelles — ou de relations humain-machine.

Représentations des dynamiques et mutations sociales

Ces travaux portent plus particulièrement sur les œuvres qui donnent à voir ces dynamiques sociales. J'examine par exemple la manière dont certaines productions présentent montrent les mutations et les transitions sociales (comme le rapport à l'écran dans *Ready Player One*). Au cœur de mon travail se trouve également une interrogation sur la façon dont les dispositifs narratifs mettent en histoire et en jeu les dynamiques systémiques d'inégalités (comme les héroïsmes au féminin dans *Horizon Zero Dawn* ou *The Last of Us II*), les relations interpersonnelles et les réactions psychologiques et émotionnelles qui en découlent, participant ainsi à des processus de construction et de négociation de l'identité (comme dans *Apologie du froid*). Dans cette perspective, j'analyse aussi le potentiel de certains médias — en particulier le jeu — comme espaces de médiation, de sensibilisation et de conscientisation, autour de problématiques telles que le validisme ou les LGBTQIA+phobies (par exemple dans *RecovR*). Ces questionnements s'inscrivent alors dans une réflexion sur les capacités d'innovation sociale des formes narratives et interactives ainsi que sur leurs apports possibles aux enjeux contemporains de santé (comme dans *Bachelor: definitive edition*).

Étude formaliste des œuvres orientées vers l'encapacitation

Plus spécifiquement, la direction actuelle de mes recherches consiste à aborder les œuvres narratives, et particulièrement les dispositifs numériques, qui laissent une marge de manœuvre à la personne qui reçoit l'œuvre, offrant un espace d'interprétation, de négociation et d'appropriation. Mes travaux se situent au carrefour de la narratologie postclassique (dans la prise en compte des émotions lors de la réception (Baroni)), de l'esthétique (en particulier autour de la notion de plaisir (Morisset) et des sciences du jeu (en s'intéressant à l'expressivité du dispositif (Genvo, Cayatte)). Le croisement de ces approches me permet de développer des réflexions sur l'expérience de l'utilisateur.ice en termes de pouvoir d'agir et d'encapacitation ainsi que d'empathie, de vulnérabilité et de care (Tronto, Ferrarese).

Analyse des usages

Dans mon travail, l'analyse formaliste des dispositifs narratifs s'articule avec une étude de la réception des œuvres et de leurs usages. Je mobilise principalement des enquêtes qualitatives par questionnaires et entretiens semi-directifs, concernant par exemple Sept jours, sept lieux, sept vies. Je m'intéresse particulièrement aux processus interprétatifs et décisionnels et à l'engagement des récepteur-ices dans la matière narrative, (via des phénomènes d'identification, d'immersion ou de réflexivité). Cette approche permet notamment de s'interroger sur le lien entre la construction du sens d'une œuvre et les pratiques médiatiques plus larges des utilisateur-ices.

Recherche-création médiatique, recherche-projet

Autant l'étude des structures narratives que l'analyse des réceptions sont, dans mes recherches, indissociables d'une pratique créative et d'une réflexion sur les processus de conception, en particulier dans

le domaine du narrative design. Je mobilise à la fois des méthodologies de travail issues de la recherche-crédation médiatique (Paquin et Noury), comme l'analyse de la documentation de la pratique artistique, pour explorer la poétique, et des méthodes de la recherche-projet (Findeli), qui permettent d'envisager les logiques de design et les cultures de production des objets médiatiques contemporains, dans une approche proche de la recherche-action. Pour nourrir ces réflexions, il me semble essentiel de développer une connaissance de l'histoire des médias et des cultures populaires médiatiques contemporaines, tout en acquérant, progressivement, une compréhension pragmatique des techniques qui influencent les formes des dispositifs narratifs. Ancrer la création dans une compréhension des phénomènes contemporains permet de penser les conditions d'un design éthique, notamment en termes d'écologie et de disparités sociales.

Crédation artistique et production dans les industries culturelles

Si j'adopte souvent une approche expérimentale (en particulier à travers la conceptualisation d'un design narratif spéculatif) et résolument artistique, qui se déploie dans le milieu des arts numériques, ma pratique créative entretient également un lien étroit avec les industries culturelles et médiatiques. Cette orientation s'explique à la fois parce que ce sont dans les objets de la culture populaire que se joue principalement la construction des imaginaires sociaux, et, dans une logique d'accompagnement et d'encadrement, parce que les entreprises culturelles sont les milieux que fréquentent de nombreux professionnel·les créatifs, à un moment ou un autre de leur carrière. Cette orientation n'empêche en rien l'adoption d'un regard critique sur les technologies, et m'encourage à tenter d'imaginer des conditions de création et de production qui remettent l'humain au centre du processus, en prenant autant soin de l'utilisateur·ice que du·de la designer.

Interdisciplinarité et recherche par projets

Ainsi, parce qu'il s'intéresse à divers aspects des dispositifs narratifs contemporains, mon travail est non seulement interdisciplinaire, mais s'inscrit fondamentalement dans des logiques collaboratives, qui se manifestent notamment dans la recherche par projets, le co-design et la science participative.

Publications

Livre en cours d'écriture : 1

Articles publiés dans des revues avec comité de lecture : 16 (dont 3 en cours et 2 acceptés)

Articles publiés dans des revues sans comité de lecture : 3

Chapitres d'ouvrages scientifiques : 9 (dont 1 accepté)

Actes de colloque : 4 (dont 2 acceptés)

Livre

Narrative Design, construction d'une discipline créative.

Presses universitaires de Liège, projet accepté, en cours d'écriture.

Projet financé par le GIS Jeu et Société dans le cadre de l'appel à projet 2025

Narrative Design : une première définition

Une des premières définitions formalisées du Narrative Design au sein de l'industrie du jeu vidéo est celle que Jay Posey propose en 2008 dans le manuel de référence *Professional Techniques for Video Game Writing*, dirigé par Wendy Despain. Il explique : « Si le récit est "l'histoire que notre jeu raconte", le Narrative Design est la création de cette histoire et le design des mécaniques par lesquels elle est racontée. C'est-à-dire que le Narrative Design comprend non seulement l'histoire en elle-même, mais aussi la manière dont l'histoire est communiquée aux joueurs et dont les autres éléments du jeu accueillent et immergent le joueur dans le monde du jeu. » (2008, 55, ma trad.)

De la même manière, les définitions ultérieures insistent sur le caractère hybride de la discipline. Ainsi, Tobias Heussner et ses co-auteur·ices écrivent en 2015 : « Le game Narrative Design est l'art de raconter une histoire dans un jeu vidéo en utilisant les techniques et les moyens disponibles. C'est l'art d'utiliser le gameplay et la somme des méthodes visuelles et acoustiques pour créer une expérience divertissante et engageante pour les joueur·euses. » (2015, 17, ma trad.) Dans cette définition, mais aussi plus largement dans l'industrie vidéoludique, le Narrative Design est ainsi envisagé comme une pratique qui donne des solutions concrètes, à partir de méthodes éprouvées, sur la manière dont une histoire peut être tissée dans la structure du jeu à partir de caractéristiques systémiques, visuelles, sonores, établies, et une discipline qui tend à résoudre efficacement les problématiques créatives qui se créent à la croisée entre les différents champs techniques et artistiques.

Objectifs

En étudiant la construction de la discipline créative du Narrative Design, ce livre a deux objectifs. Il s'agit d'abord d'éclairer la formation d'une culture professionnelle – ce que Yves Clot appelle « un genre » (2008), à savoir un ensemble de conventions qui facilitent le travail collectif, mais dont la stabilité reste toujours transitoire, et que chacun actualise selon son propre style. La perspective théorique contribue ainsi à la compréhension des cultures de production du jeu vidéo. Ensuite, dans une perspective pragmatique, le livre tente d'éclairer les (futurs) professionnel·les sur le fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo.

Cadre théorique

La recherche se situe donc au carrefour de trois champs scientifiques. Premièrement, à la suite de l'appel de Sotamaa & Švelch (2021), le travail vise à contribuer à l'étude des cultures de production du jeu vidéo. Il se positionne dans le champ des studio studies (Pinault, 2015 ; Zabban, Ter Minassian, Hovig & Noûs, 2020 ; Ruffino, 2022 ; Keogh, 2023) et mobilise les outils théoriques de la sociologie des professions (Dubar, Tripier, Boussard, 2015). Deuxièmement, en adoptant une démarche parfois inspirée de la recherche-crédation médiatique (Gosselin, 2006 ; Chapman & Sawchuck, 2012 ; Paquin et Noury, 2020), l'analyse s'inscrit dans une pratique du design, en portant attention non seulement aux caractéristiques des processus de développement, mais aussi au « sense-making des créateur·ices » (Kultima, 2018). Troisièmement, en

posant la question du rapport entre l'œuvre narrative et la personne qui la crée, en particulier via la notion de l'intention, la recherche dialogue aussi avec les théories littéraires sur l'auteur·ice (Barthes, 1984 ; Foucault, 1994 ; Compagnon, 2001), et s'intéresse à la structuration d'un nouveau champ créatif, à la suite de la littérature (Viala, 1985 ; Bourdieu, 1992 ; Leclerc, 1996).

Positionnement

Cette recherche se situe dans la lignée des épistémologies féministes, en particulier la théorie du point de vue (Harding, 1986) et celle des connaissances situées (Haraway, 1988). Il est donc nécessaire que je précise ma position par rapport au sujet traité dans cet ouvrage. Mon parcours professionnel, oscillant entre l'industrie du jeu vidéo en tant que Narrative Designer et l'université dans différentes disciplines scientifiques, illustre ce que Sarah Meunier observe dans sa thèse sur la porosité entre les deux mondes sociaux que sont la recherche et l'industrie vidéoludique (2022). Le projet du livre s'inscrit alors dans une logique de compréhension personnelle de mon métier, et d'un questionnement sur mon positionnement professionnel au sein d'une industrie créative marquée par la précarité (Ter Minassian, Nous et Zabban, 2020). Le travail revendique une subjectivité explicitée, et s'appuie sur des méthodologies qui cherchent à construire le savoir scientifique, en n'évacuant pas de la réflexion le vécu, les sensations et les émotions. Elle a ainsi pour ambition de partir d'une expérience personnelle de l'industrie vidéoludique pour proposer une interprétation plus générale sur le métier de Narrative Designer. Comme l'écrit Sara Ahmed : « La théorie elle-même est souvent considérée comme abstraite : plus quelque chose est théorique, plus il est abstrait, plus on peut l'abstraire de notre vie quotidienne. Abstraire, c'est retirer, détacher, enlever, éloigner. Nous devons alors ramener la théorie à nous, ramener la théorie à la vie. » (2017, 10, ma trad.). Si ce livre a l'ambition de proposer des éléments de compréhension sur la construction de la discipline créative du Narrative Design, à la fois pour les chercheur·euses et les praticien·nes, il ne cherche pas être prescriptif ou dogmatique, en définissant les contours de ce que serait (ou ne serait pas) le design narratif, mais à considérer comment une discipline créative et un métier s'organisent autour de la pratique de la matière narrative vidéoludique.

Articles publiés dans des revues avec comité de lecture

- En cours **« Déstructurer, transposer, jouer : poïétique de la re-cr  ation plurim  diatique »**, en cours d  criture pour *Itin  raires. Litt  rature, textes, cultures*.
- En cours Avec Gabrielle Lavenir, **« Choix narratifs et engagement des joueur  uses :   tude de la r  ception du visual novel Sept jours, sept lieux, sept vies »**, en cours d  valuation, *Cahiers de Narratologie*.
- En cours Avec Bruno Dupont, **« “The visor drew the OASIS directly onto my retinas” :   crans et spectation dans Ready Player One »**, accept   par la revue *Interfaces*.
Le roman Ready Player One (Cline, 2011) et son adaptation cin  matographique (Spielberg, 2018) sont souvent lus comme une r  flexion sur la r  alit   et le simulacre, et   tudi  s    l’aune des   crits de Baudrillard comme l’illustration du concept d’hyperr  alit  . Cet article propose de consid  rer le r  le du motif de l’  cran, central aux r  cits, dans la repr  sentation du couple r  el/virtuel. Tout en figurant une soci  t   du tout-  cran, les   uvres dotent le dispositif   cranique de valeurs paradoxales et proposent un discours ni compl  tement technophobe, ni absolument technophile. En prenant pour point de d  part de l’analyse le film plut  t que le roman, la recherche s’int  resse aussi    la mise    l’  cran de l’  cran et s’attache    examiner la r  flexion du film sur l’exp  rience d’  tre spectateur  ice.
- En cours Avec Gabrielle Lavenir, **« (Non)-usages du concept “serious game” : appropriations partielles, ambivalentes et strat  giques du genre dans un studio du jeu vid  o »**, accept   par la revue *Quaderni*.
Cet article porte sur l’usage du concept « serious game » au sein d’un studio ind  pendant de jeux vid  o, The Seed Crew. En mobilisant des m  thodologies de la recherche-cr  ation m  diatique et de l’auto-ethnographie collective, il s’agit d’  tudier les transformations de l’utilisation de la cat  gorie, notamment ses tentatives d’abandon, et de mettre en lumi  re son appropriation partielle, ambivalente et strat  gique. Le concept de « serious game » renvoie en effet les cr  ateurs et cr  atrices aux d  bats sur les effets suppos  s du m  dia sur ses publics, entre conscientisation et manipulation.
- En cours **« “Jeux    causer” : Une philosophie de design pour une sensibilisation/conscientisation par les discussions »**, propos      la revue *Kinephanos*.
Cet article propose une nouvelle cat  gorie g  n  rique pour penser les jeux qui encouragent les discussions des joueurs et joueuses et envisagent ces   changes comme catalyseurs de sensibilisation/conscientisation. Le travail pr  sente d’abord le cadre th  orique de la notion qui s’ancre davantage dans le socio-constructivisme de Vygotsky et la p  dagogie des opprim  s de Freire que dans les pr  misses des jeux s  rieux. Ensuite, la th  orie laisse place    la pratique et le texte s’appuie sur les discours des cr  ateurs et des cr  atrices pour faire   merger une philosophie de design.
- 2025 Avec Gabrielle Lavenir, **« Quelques enjeux de design des cartes    jouer vid  oludiques : r  cit en cours de pratique cr  ative d’un deckbuilder roguelite en 2023 »**, *Marges*, n   9, *La carte    jouer et ses formes num  riques : un dispositif d’  criture et de narration ?*.
<https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=1007>
A partir d’un r  cit en cours de pratique sur le d  veloppement d’un jeu vid  o appartenant au genre du deckbuilder roguelite, l’article propose une r  flexion sur les enjeux du design de la carte    jouer num  rique. Le choix du genre par le studio renvoie aux conditions de production dans le jeu vid  o ind  pendant et    la mani  re dont l’objectif de survie   conomique des studios se traduit dans les d  cisions cr  atives. Les caract  ristiques g  n  riques du deckbuilder favorisent une pratique de d  tournement dans le design, ce qui donne lieu    l’assemblage d’imaginaires h  t  roclites et de repr  sentations inhabituelles autour des robots et de la litt  rature. Enfin, en contrepartie de cette dynamique de d  tournement, le d  veloppement du jeu s’est appuy   sur une   thique du care qui cherche    prendre en compte les besoins et les identit  s des joueuses, des protagonistes et des cr  atrices.
- 2025 Avec Aur  lie Huz, **« Le mode mineur des barks de jeu vid  o »**, *Marges*, n   9.
<https://publications-prairial.fr/marge/index.php?id=1091>

Cet article s'intéresse aux « barks » vidéoludiques, c'est-à-dire aux lignes de discours en apparence dérisoires que lancent les personnages non-joueurs dans certaines situations et auxquelles le joueur ou la joueuse n'a pas la possibilité de répondre. En s'appuyant sur les théories du personnage, de la fiction et de l'immersion, le travail propose d'abord une typologie analytique des barks en distinguant trois régimes de fonctionnement : un régime ludique, un régime diégétique et un régime réflexif. Cette analyse poétique s'ouvre ensuite à la présentation d'un travail de recherche-crédation qui envisage le potentiel de la marginalité du bark pour aborder des enjeux éthiques.

- 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, Maude Bonenfant et Alexane Couturier (dir.), *Sensibilisation et conscientisation par le jeu*. <https://doi.org/10.4000/sdj.5286>**

S'ancrant dans un travail de recherche-crédation, 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 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, Ugo Roux, Laurent Collet, Anne Gagnebien, Alessandro Leiduan (dir.), *Mondes imaginaires et univers transmédiatiques*, p. 67-104.**

Cet article propose une étude de l'ensemble transmédiatique « 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 télévisuel, 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.

- 2021 **« La littérature au risque du jeu vidéo : la litRPG comme renouvellement médiatique », in *Semeion Med*, n°6, Abdellah Romli (dir.), *Les représentations médiatiques du littéraire*. https://revues.imist.ma/index.php/SEMEION_MED/article/view/285**

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, Candice Lemaire et Valérie Morrison (dir.), *Jeux de format (2)*.
<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 *Appareil*, n°23, Pascal Krajewski (dir.), *Poétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création*.
<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 **« Valeur narrative des mécanismes vidéoludiques et corporéité du joueur »,** in *Cahiers de narratologie*, n° 38, Laura Goudet et Tony Gheeraert (dir.), *Lusor in Fabula. Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit*. <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.
- 2017 **« Représentation de l'espace ludique dans la littérature contemporaine,** in *Publiej*, n° 1, », Nathalie Prince (dir.), *De la pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*. <http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publiej/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 Cédric Chauvin et Eric Villagordo (dir.), *Imaginaire informatique et science-fiction : du cyberpunk à nos jours, Res Futurae* [En ligne], n° 10.
<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 publiés dans des revues sans comité de lecture

- 2024 Avec Anna Deleforge, « **Pratiques créatives des IA dans la production d'un jeu vidéo représentant des entités robotiques** », *Azimet*, n° 58, oct. 2024.
Cet article porte sur l'usage créatif d'intelligences artificielles génératives par deux disciplines du développement de jeux vidéo, la direction artistique et le narrative design, au sein du projet *Robots & Theatre!* (The Seed Crew).
- 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.
- 2020 « **Sketching the relation between the worlds of contemporary art and video games: Game art, art game, indie game** », in *First Person Scholar*.
<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.

Chapitres d'ouvrages scientifiques

- En cours Avec Gabrielle Lavenir, « **Jouer des perceptions du hasard et de la nécessité : recherche-crédation autour de Sept jours, sept lieux, sept vies** ».
Le projet de recherche-crédation Sept jours, sept lieux, sept vies interroge l'expression et la perception du hasard et de la nécessité au sein des jeux vidéo narratifs. Cet article retrace les trois phases principales du projet : les recherches pour la création, la création sous forme de recherche et la recherche par la création et les recherches à partir de la création. Il s'agit de mettre en évidence non seulement ce que le projet permet de penser du hasard et de la nécessité dans la réception de jeux narratifs, mais aussi de mettre en lumière les mécanismes de causalité et d'opportunité dans le processus de recherche-crédation lui-même.
- 2024 « **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*.
- 2024 « **Légitimité d'une recherche-crédation en jeu vidéo à la croisée entre monde académique et industrie culturelle** », in Florent Di Bartolo, Olivier Bonin, *Dispositifs de recherche-crédation dialogue entre recherche universitaire et création artistique*, Editions Delatour, collection aCROSS.

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.

- 2023 « **Temporalité sérielle et expressivité** », in Rémi Cayatte, Audrey Tuillon 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-crédation 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.
- 2021 « **Formes programmées de l'écriture vidéoludique** », in Pascal Krawjeski (dir.), *La création artistique dans le jeu vidéo*, L'Harmattan, collection Esthétiques, 2021.
- 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.
- 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.
- 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.

Actes de colloque

- En cours Avec Gabrielle Lavenir, « **Entre crise et création : Stratégies de survie dans un studio de jeu vidéo indépendant** ».
Cet article, alliant les principes et les méthodes de l'auto-théorie, de la recherche-crédation et de l'auto-ethnographie collective est un bricolage entre théorie et récit expérientiel qui permet de penser l'aspect affectif d'une expérience dans un studio de jeu vidéo indépendant, dans une industrie culturelle en crise.

- 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 (Cerovške, 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-crédation (Paquin, 2019) montre l'importance de considérer les processus de création dans l'analyse des cultures vidéoludiques.
- En cours Avec Rémi Cayatte, « **L'aléatoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interprétation : une recherche-crédation au service de l'expressivité des utilisatrices** », Cahiers de narratologie.
Cet article revient sur une démarche de recherche-crédation 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.
- 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-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.

Communications

Communications en colloque international : 20

Communications en colloque français : 17

Communications en journées d'études et en séminaires : 13 (dont 1 à venir)

Valorisation de la recherche et vulgarisation : 23 (dont 1 à venir)

Communications en colloque international

- A venir « **Boucle ludo-narrative et mémoire affective queer : une recherche-crédation autour de Apologie du froid / Praise the Cold** », Conférence annuelle de L'Association Canadienne d'Études des Jeux, 11-14 juin 2026.
- 2025 Avec Gabrielle Lavenir, **Workshop « Global Game Work Migration »**, Organisateur-ices Solip Park, Jan Houška, Alexandra Maiuga, Elina Koskinen, Digra (Malte), 30 juin – 4 juillet 2025.
Cette communication fait état des données existantes sur les travailleur.euses étranger.ères dans l'industrie du jeu vidéo en France et propose des hypothèses sur leur faible représentation évaluée dans ce pays.
- 2025 Avec Gabrielle Lavenir, « **“Le mot d'ordre, c'est le bricolage” : approche auto-théorique des crises d'un studio de jeu vidéo indépendant** », Colloque CIFEL, Montréal, 4-6 juin 2025.
Cette communication tente de mettre en lumière comment les moments de crises se vivent, collectivement et individuellement, au sein d'un studio. S'appuyant sur le champ émergent des études sur la production de jeux vidéo (Zabban et al., 2020 ; Sotamaa et Švelch, 2021), cette analyse retrace ainsi les interactions entre le contexte financier du studio, le processus créatif collectif, les conditions de travail de sa douzaine d'employés et leurs stratégies individuelles pour faire face à l'incertitude.
- 2024 Avec Bruno Dupont, « **Burn a book, Kill a poem, Plunder Goethe. A bibliocast's look into the history of media imaginary** », Colloque *Games and Literary Theory*, Université de Rouen, 16-17 mai.
Ancrée dans les recherches sur l'intermédialité, cette communication s'intéresse aux dynamiques de différenciation entre les cultures livresques et numériques en étudiant plus particulièrement les représentations de destructions de livres.
- 2024 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.
Faisant écho à l'appel de Sotamaa et Švelch pour étudier les cultures de production des jeux vidéo (2021), cette présentation analyse le développement d'un deckbuilder dans un studio indépendant. Elle vise à explorer les manières dont les contextes socio-économiques façonnent les processus de création collective.
- 2024 Avec Gabrielle Lavenir, « **Limites et potentiels d'une recherche-crédation ancrée au sein d'une industrie culturelle** », Colloque *limit/no limit, Art Design research conference 2024*, Pavillon de l'Arsenal, chancellerie des Universités, Sorbonne Université (Paris), 24 au 26 janvier.
Cette communication propose une réflexion sur les limites et les potentiels d'une recherche-crédation ancrée dans une entreprise d'une industrie culturelle. Dans la lignée des approches qui s'éloignent des perspectives artistiques, il s'agit d'envisager une recherche-crédation qui ne porterait pas seulement sur des objets médiatiques et des processus collectifs, mais qui s'ancrerait matériellement et financièrement dans une entreprise.
- 2023 Avec Laura Goudet, « **Queeriser le jeu vidéo** », Colloque *Queeriser, dit-on? Questionnements sur les apports des perspectives queers en recherche et en création*, UQAM (Montréal), 20-24 novembre 2023.

En cherchant à ouvrir la création de jeux vidéo à tout le monde (Anthropy, 2012), et plus particulièrement en mettant en lumière les regards queers (Ruberg, 2019), cet atelier a proposé de participer à la réalisation d'un jeu vidéo (avec Twine), dans la lignée du travail de construction d'espaces de résistance queer dans des lieux créatifs.

- 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), 19-21 octobre 2023.
 Cette communication montre comment la recherche-cr  ation (Gosselin, 2006), ses m  thodes et son   thique, contribuent    faire dialoguer les game studies et la conception de jeux. En m  lant les m  thodologies du r  cit de pratique (Paquin, 2019) et de "l'auto-ethnographie organisationnelle" (Sambrook & Herrmann, 2018), il s'agit d'interroger le r  le de la recherche dans la production de jeux et l'int  r  t de la cr  ation de jeux pour la recherche.
- 2023 Avec Gabrielle Lavenir, « **Repenser l'accessibilit   : ce que les a  n  es font    la culture vid  oludique** », Colloque *Jeux et Accessibilit  *, Ecole NAD (Montr  al), 17 et 18 ao  t 2023.
 Cette communication invite    un dialogue entre les   tudes critiques du handicap et la sociologie du vieillissement sur le th  me de l'accessibilit   vid  oludique. Le concept d'accessibilit   renvoie    la conception d'objets utilisables potentiellement par tous et toutes, mais il s'est historiquement construit en r  f  rence au handicap (Persson et al., 2015) et dans la continuit   des luttes des personnes en situation de handicap contre l'exclusion et le validisme (Hamraie, 2016). On observe le m  me lien fort entre accessibilit   et handicap dans le jeu vid  o, qui refl  te le r  le central des joueur-ses en situation de handicap dans les progr  s de l'accessibilit   (voir par ex. le r  le de l'association CapGames en France). Tout en gardant    l'esprit ce r  le structurant du handicap dans l'histoire de l'accessibilit   vid  oludique, cette proposition invite    faire un pas de c  t   et    consid  rer l'accessibilit   du point de vue d'un autre groupe de joueur-ses : les a  n  es.
- 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 r  flexion sur la construction d'un genre litt  raire    partir d'un autre m  dia et s'appuyant sur une analyse s  miologique, cette communication propose une analyse des r  f  rences visuelles    la culture vid  oludique sur les couvertures de livres et se concentre sur un corpus de romans francophones de litt  rature de jeunesse publi  s entre 1990 et 2010.
- 2023 Avec Aur  lie 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'int  resse aux barks vid  oludiques comme marges de la narrativit   vid  oludique. Elle cherche    montrer comment cette limite, construite dans l'imaginaire collectif, est n  goci  e individuellement dans l'exp  rience de cr  er ou de jouer    un jeu.
- 2023 « **Rethinking video game design practices thanks to sustainable agricultural principles** », Conf  rence annuelle de L'Association Canadienne d'  tudes des Jeux, en ligne, 7-9 juin 2023.
 Cette   tude utilise les principes de la permaculture pour   clairer les processus de conception d'un jeu vid  o afin de comprendre comment les pratiques cr  atives peuvent   tre 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*, University of Silesia (Katowice), 10-11 mai 2023.
 S'inscrivant    la suite des th  ories litt  raires sur l'auteur (Barthes, 1968 ; Foucault, 1969 ; Compagnon, 1998), cette communication interroge « la mort de l'auteur »    l'aune d'un corpus de queer games contemporains.
- 2022 « **Quel design pour (re)mettre la pens  e en mouvement ? Conjuguer les effets de sensibilisation et de conscientisation dans *RecovR*** », Colloque *Enjeux*, Universit   du Qu  bec (Montr  al), 19 et 20 mai 2022.

Dans une démarche de recherche-cr  ation, cette communication propose d'  tudier les proc  d  s ludo-narratifs qui incitent    une action pro-sociale. Sont plus pr  cis  ment envisag  s les effets de sensibilisation qui consistent    rendre sensible le joueur ou la joueuse en cherchant    d  clencher un processus   motionnel et les effets de conscientisation qui proposent au joueur ou    la joueuse de faire un retour r  flexif, analytique et critique sur l'objet en s'appuyant sur sa rationalit  .

- 2022 **« Collective modes of research and creation: Acting for inclusiveness in a video game studio »**, Conf  rence annuelle de L'Association Canadienne d'  tudes des Jeux, en ligne, 31 mai au 4 juin 2022.

Reprenant certaines interrogations de la recherche-cr  ation et les m  thodologies de la recherche-action, cette communication s'int  resse au contexte de cr  ation au sein du studio The Seed Crew. Elle porte plus particuli  rement sur les strat  gies mises en place pour correspondre    notre philosophie d'inclusivit   et de dialogue, notamment en ce qui concerne la construction collective des connaissances sans hi  rarchisation.

- 2022 Avec Bruno Dupont, **« Cutting, Pasting, Pastiche? Visual References to Game Culture in Gamer Literature Book Covers »**, Colloque *Game books*, Universit   de Tampere, 4-6 mai 2022.

Cette communication   tudie le paratexte des livres de la litt  rature gamer et montre comment sont repris des codes esth  tiques de la culture vid  oludique.

- 2022 Avec Laura Goudet, **« Unloading 'truc(s)'s meanings: poiesis and pragmatics of a creative shell word »**, Colloque *Game Analysis Perspectives*, University of Copenhagen, 20 au 23 avril 2022.

Cette communication a pour but de montrer les potentiels de l'association de la linguistique et de la recherche-cr  ation pour former une nouvelle m  thodologie pour l'analyse des jeux en s'int  ressant aux processus de design et plus particuli  rement    la communication dans les studios pendant la production. Nous prenons l'exemple de l'usage du mot « truc » au sein de la cr  ation ind  pendante et nous d  plions les enjeux socio-culturels et cr  atifs de cet outil oral de travail.

- 2021 Avec les membres du studio The Seed Crew, **« Rendre le temps professionnel flexible pour correspondre aux individualit  s : exemple de l'organisation de The Seed Crew »**, *Symposium Histoire du Jeu 2021* « Inclusion, Intersectionnalit  ,   quit   Interg  n  rationnelle : le pass  , l'avenir », , en ligne, 28, 29 septembre et 1er Octobre 2021.

Notre communication propose une piste de r  flexion autour de la question de la temporalit   pour la cr  ation d'un milieu de travail inclusif. Elle se base sur l'organisation du travail du jeune studio de jeu vid  o ind  pendant The Seed Crew. Nous d  crivons le fonctionnement essentiel de l'entreprise qui privil  gie un management bas   sur la confiance (Karenty, 2017) et non un agenda de communication li      des effets de mode et d'actualit  . Notre proposition questionne la notion d'inclusion, dans la mesure o   ce concept suppose    la fois l'id  e d'une exclusion (Chossy, 2011) et la r  duction de la diff  rence au profit d'une similarit   (Gunkel, 2012). L'approche que nous pr  sentons se fonde moins sur des cat  gories de personnes (notamment de groupes marginalis  s) qui auraient des besoins similaires que sur les individualit  s de chacun.e. En partant de l'id  e qu'il existe des temps diff  rents en fonction des identit  s (Kafer, 2013) et qu'une organisation temporellement souple est un facteur d'inclusivit   (Revillard, 2019), nous sugg  rons qu'il est possible de rendre flexible deux formes de temporalit  s professionnelles pour d  velopper le bien-  tre au travail : le temps individuel (avec notamment une r  partition quotidienne du temps de travail propre    chacun.e pour accommoder les obligations professionnelles et personnelles ainsi qu'une d  finition des objectifs sur un temps long en fonction des capacit  s   volutives de chacun) et le temps commun qui n'est pas un cadre fixe, mais la rencontre de possibilit  s communes (avec par exemple une adaptabilit   du calendrier de production, une r  flexion organisationnelle en termes de priorit  s plut  t que d'urgences ou encore des marges de man  uvre temporelles dans l'apprentissage des outils).

- 2021 Avec Laura Goudet, **« Artificial Intelligence and the Equilibrium of Failure »**, Colloque *Replaying Japan*, University of Alberta, 11 au 13 ao  t 2021.

Plut  t que de s'int  resser aux   motions, cette communication cherche    reprendre les interrogations sur les liens entre les IA et l'humanit      travers la notion d'  chec. Nous en proposons trois lectures. Adoptant une perspective techno-centr  e, nous   tudions d'abord les bugs des programmes d'IA dans les jeux vid  o. Ensuite, dans une approche socio-culturelle, nous consid  rons les   checs 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 **« Free-to-play mobile otome games : a trap for spending money or an opportunity for daily play ? »**, 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 »**, Colloque *Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu*, Université de Lausanne, 23 au 25 octobre 2019. <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.

Communications en colloque français

- 2025 **« Penser un design narratif spéculatif : une recherche-crédation en jeu vidéo »**, Colloque *Design, narration(s) et théorie(s) littéraire(s). Au prisme de l'œuvre de Pierre Bayard*, ENSCI, Paris, 3 au 5 décembre 2025.
Cette communication s'intéresse aux œuvres vidéoludiques et propose d'imaginer ce que pourrait être un design narratif spéculatif, en essayant de faire dialoguer les pratiques professionnelles, les recherches en design et les théories littéraires.
- 2025 **« Le narrative design au service de la représentation d'identités plurielles, de vulnérabilités sociales et d'enjeux de santé »**, Colloque *Rencontres autour du jeu : jeu(x) et santé*, université Paris Nanterre, 14-15 Octobre 2025.
Dans cette présentation, il s'agit de s'interroger sur ce que signifie un narrative design qui prend soin des personnes vulnérables dans des œuvres qui les mettent en scène et en jeu.
- 2025 **« Explorer les interactions entre le Narrative Design et les recherches en design : étude du design narratif spéculatif dans trois recherches-projets de jeux vidéo »**, Colloque *Nouveaux territoires de la recherche en design*, Ecole de design Nantes Atlantique, 3 juin 2025.
Dans le cadre de la réflexion proposée par le colloque sur les territoires en cours d'émergence de la recherche en design, cette communication interroge les possibles interactions entre le narrative design et les sciences du design. Elle se concentre plus particulièrement sur les théories et les praxis du design spéculatif, qui semble pourtant a priori aux antipodes des conceptions contemporaines du narrative design.
- 2024 Avec Gabrielle Lavenir, **« Créer au bord du gouffre : facteurs de crises organisationnels et stratégies de survie collectives dans un studio de jeu vidéo indépendant »**, Colloque *Entraves et limites du jeu vidéo*, Université de Limoges, 19-21 juin 2024.
Cette communication présente le cas d'un studio de jeu vidéo indépendant dans un contexte où la création vidéoludique est traversée par la précarité. Elle examine plus précisément ce que sa situation économique précaire fait au processus de production. L'analyse s'inscrit dans la littérature aujourd'hui en plein essor des game production studies et retrace les interactions entre la situation économique du studio, le processus collectif de création, les conditions de travail de la douzaine d'employé-es et les stratégies de chacun-e pour composer avec l'incertitude.

- 2023 **« Penser une recherche-cr  ation ancr  e dans une industrie culturelle : r  cit des pratiques collectives men  es autour du jeu vid  o RecovR »**, *Assises de l'association LPCM*, Paris, 12-14 octobre 2023.
Cette communication propose une r  flexion sur l'int  r  t et les modalit  s d'une recherche-cr  ation ancr  e dans une entreprise d'une industrie culturelle.
- 2023 **« Design et *care* dans un jeu vid  o    impact social : repr  sentations du handicap et du validisme dans Alix et Yanis »**, Colloque *Ludovia*, Ax-les-Thermes, 22-24 ao  t 2023.
S'int  ressant    la cr  ation d'un jeu sur le validisme destin   aux enfants, cette communication interroge le concept de bien-  tre    l'aune des   tudes critiques du handicap et propose une r  flexion sur une   thique du care comme principe de design.
- 2023 Avec Gabrielle Lavenir, **« Du "terme branch  " au "refus visc  ral" : apprivoiser la notion de "serious game" dans un studio de jeu vid  o »**, Atelier dans le cadre d'*EIAH2023*, 13 juin 2023.
Puisque le concept de "serious game", n   au d  but des ann  es 2000    un moment o   le jeu vid  o en tant qu'industrie sort de la sph  re du divertissement (Djaouti, 2017), est une rh  torique qui c  toie de plus en plus d'autres terminologies (games for change, empathy game...) et qui tend    s'essouffler, la communication porte sur les d  nominations que les cr  ateurs et les cr  atrices utilisent pour d  crire les objets utilis  s dans des pratiques d'  ducation, de formation, de conscientisation.
- 2022 **« Encourager les actions pro-sociales par le jeu : conjuguer dans le design les effets de sensibilisation et de conscientisation »**, Colloque organis   par le GIS jeu et soci  t  , 7-8 octobre 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=zpqIBDxGPzI>
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 Aur  lie Huz, **« Le mode mineur des barks de jeux vid  o »**, Colloque *Ces petites choses vid  oludiques oubli  es : quelles perspectives pour les micro game studies ?*, Universit   Lyon 3, 6-7 octobre 2022.
Cette communication s'int  resse    un   l  ment narratif des jeux vid  o peu consid  r  s : les barks. Une typologie analytique permet de distinguer : leurs fonctions ludiques, leur fonctions di  g  tiques et leurs fonctions r  flexives. Un travail de recherche-cr  ation met en avant leur potentiel   thique.
- 2022 Avec R  mi Cayatte, **« L'al  atoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interpr  tation : une recherche-cr  ation au service de l'expressivit   des utilisateurs »**, Colloque *IMPEC 2022*, ENS de Lyon, 6 au 8 juillet 2022.
La communication se propose d'explorer en quoi les incoh  rences produites par des contenus vid  oludiques al  atoires peuvent produire du jeu au sens d'espace d'appropriation qui favorise l'implication et l'expression des utilisateurs.
- 2021 **« Jouer avec les temporalit  s institutionnelles et industrielles dans un projet de recherche-cr  ation »**, Universit   d'  t   du r  seau RESCAM *La Recherche en cr  ation et ses diff  rentes temporalit  s*, Universit   de Grenoble, septembre 2021.
S'appuyant sur le processus de recherche-cr  ation que j'ai men   parall  lement dans le cadre de mon doctorat et au sein d'un studio de jeu vid  o, cette communication participe    la compr  hension du statut du chercheur-cr  ateur de jeux vid  o, ni amateur particulier, ni entrepreneur forc   de la sc  ne ind  pendant, ni m  me artiste de laboratoire.    l'id  e que le temps de la recherche et celui de la cr  ation sont concurrentiels, le r  cit de cette exp  rience 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'universit   serait en conflit avec les imp  ratifs de productivit   dans la cr  ation pour respecter les d  lais de production, le mouvement engendr   par leur corr  lation est pr  cis  ment ce qui cr  e la recherche-cr  ation.
- 2021 **« Temporalit   s  rielle et expressivit   vid  oludique : transformation de l'imaginaire social ? »**, Colloque *Temporalit  s et imaginaires du jeu*, Universit   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-cr  ation pour interroger l'expressivit   vid  oludique, cette communication consid  re la discontinuit   s  rielle comme un moyen de favoriser les   changes au sein des communaut  s de joueurs et joueuses.

- 2021 **« Faire jouer le sexisme : trame de l'exp  rience ludique de RecovR et   bauche d'un mod  le de Narrative Design »**, Colloque *International Game Evolution*, Universit   Paris-Est, Universit   de Montpellier, 17 et 18 mai 2021.
Dans une d  marche de recherche-cr  ation, cette communication propose l'  bauche d'un mod  le de Narrative Design qui lie caract  ristiques ludiques, posture de l'audience-mod  le et forme d'apprentissage    partir d'un retour r  flexif et d'une recherche exploratoire sur le premier module de RecovR (The Seed Crew, 2021) qui aborde le sexisme en entreprise.
- 2021 Avec Aur  lie Huz, **« The Witcher en s  rie(s) : concurrences et interd  pendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (2019) »**, Colloque *Mondes imaginaires et univers transm  diatiques*, Universit   de Toulon [en ligne], 7 au 9 avril 2021.
Le r  seau « The Witcher » incite    envisager les h  t  rog  nit  s, les discontinuit  s et les divergences qui traversent conjointement les discours de production et de r  ception, ainsi que les contributions des   uvres    l'  laboration d'une encyclop  dique partag  e. Nous questionnons donc la pertinence du concept de « transm  dia » d  fini par Jenkins (2013) comme la maximisation de l'effet de monde produite par une logique narrative (« storytelling ») d'extensions coordonn  es, compl  mentaires et cumulatives    travers les supports.
- 2020 **« L  gitimit   d'une recherche-cr  ation en jeu vid  o    la crois  e entre monde acad  mique et industrie culturelle »**, Colloque *Recherche-cr  ation    la cit   Descartes*, Universit   Eiffel, 21 octobre 2020.
   partir d'un r  cit de pratique qui se concentre sur l'interpr  tation de textes th  oriques sur la recherche-cr  ation, la R&D, la recherche-action et la recherche-projet, dans le cadre du travail men   au sein du studio The Seed Crew sur le jeu vid  o RecovR, cet article soutient la l  gitimit   et l'utilit   d'une recherche-cr  ation m  diatique qui s'inscrit au sein d'une industrie culturelle et cherche    d  finir ses conditions de possibilit  .
- 2014 **« Le motif des biblioth  ques dans les jeux vid  o »**, Colloque *Image(s), Imaginaire(s) et R  alit  (s) de la biblioth  que*, Universit   de Lorraine, 21 novembre 2014.
Cette communication est le r  sultat d'un travail d'analyse quantitative portant sur les r  les narratifs et ludiques de l'espace vid  oludique qui a permis d'  tablir les caract  ristiques d'un motif de la biblioth  que dans les jeux vid  o.

Communications en journ  es d'  tudes et en s  minaires

- A venir **« Cr  er des personnages    embranchement, entre caract  risations multiples et espaces d'appropriation »** (titre provisoire), journ  e d'  tude « Versions du personnage », Universit   Paris-Sorbonne, 8 juin 2026.
- A venir **« Cr  er ensemble depuis la vuln  rabilit   : recherche-cr  ation m  diatique et   pist  mologies f  ministes »**, JCSAA, Universit   de Grenoble, 25 mars.
Cette communication envisage la recherche-cr  ation (Chapman & Sawchuck, 2012), et plus pr  cis  ment la recherche-cr  ation m  diatique (Paquin et Noury, 2020), comme un terrain th  orique et m  thodologique particuli  rement fertile pour faire na  tre des   changes interdisciplinaires et intersectoriels. Prenant la forme d'un r  cit de pratique (Paquin, 2019) et s'appuyant sur la m  thode de l'auto-th  orie (Fournier, 2021), elle propose de revenir sur diff  rents projets dans lesquels des liens entre des participant-es aux pratiques cr  atives et scientifiques vari  es se sont nou  s gr  ce    la recherche-cr  ation (Jarak, 2024) : quatre exp  riences num  riques li  es    une pratique d'enseignement (Giacco, 2018), trois jeux vid  o d  velopp  s en entreprise (Findeli & Coste, 2007), deux fictions interactives r  alis  es par des chercheur-euses aux ancrages disciplinaires diff  rents, ainsi qu'une cr  ation mettant en jeu de forts liens affectifs entre les cr  atrices (Boutet, 2018). Dialoguant avec l'ouvrage r  cent d'Oph  lie Naessens (2024), il s'agit plus particuli  rement de

montrer en quoi la collaboration, dans un processus de recherche-cr  ation m  diatique, na  t de la vuln  rabilit   partag  e des cr  ateur-ices. Si les   crits sur la recherche-cr  ation pensent la position de vuln  rabilit   des artistes (Manning et Massumi, 2018), les   pist  mologies f  ministes et queer (Harding, 1986 ; Haraway, 1988 ; Ahmed, 2017) permettent d'en saisir avec pr  cision les enjeux dans les   changes cr  atifs et scientifiques, dans la mesure o  , comme l'  crivent Sarah Bohringer et Estelle Ferrarese, « la t  che d'une th  orie f  ministe [...] nous para  t [...]   tre de penser ensemble vuln  rabilit   et puissance d'agir, exposition et transformation sociale » (2015).

- 2026 **« Penser une recherche-cr  ation vid  oludique    l'  preuve des nombres : le cas d'Apologie du froid »**, soir  e conf  rentielle CITE #05, Ecole de Cond  , Paris, 17 mars.

Prenant    bras-le-corps la proposition th  matique de la conf  rence, cette communication se propose d'examiner ce que l'  tude des nombres, dans le cadre du projet Apologie du froid, permet de penser du processus de recherche-cr  ation. Il s'agira ainsi d'analyser    la fois les nombres au sein de la structure ludo-narrative de cette fiction interactive et ceux qui jalonnent la construction de l'objet num  rique. Le caract  re al  atoire et potentiellement infini de l'exp  rience ludique invitera    une r  flexion sur la n  cessit   de la cl  ture comme forme de care, tant dans le ressassement des souvenirs que dans le processus de recherche-cr  ation.

- 2025 **« Conceiving alternative creative practices in video games »**, Symposium DiGRA Belgium, TRAKK, Namur, 19 d  cembre 2025.

Cette keynote avait pour objectif de pr  senter les marges de la cr  ation vid  oludique (art games, queer games, pratiques d'amateur-ices, et invitait    penser    nouveaux frais le processus de cr  ation des objets num  riques, ludiques et narratifs contemporains.

- 2025 **« Recherche-cr  ation en narrative design »**, S  minaire SFRI Game Studies, Universit   C  t   d'Azur, 16 d  cembre 2025.

Cette pr  sentation revient sur les diff  rentes formes de recherche-cr  ation en narrative design que j'ai men  e et s'ouvre sur l'id  e d'un design narratif sp  culatif.

- 2025 **« R  les des choix dans l'engagement narratif des joueur-euses »**, Journ  e d'  tude « Formes et pratiques du r  cit vid  oludique et paravid  oludique », Universit   C  te d'Azur, 22 mai 2025.

Questionnant les notions d'immersion et de r  flexivit  , cette pr  sentation revient sur les moments de d  cisions au sein des structures ludo-narratives    embranchements.

- 2025 **« H  ro  smes au f  minin dans les jeux vid  o et agentivit   de la joueuse »**, S  minaire *Recherches contemporaines en narratologie*, Centre de recherches sur les arts et le langage (CNRS/EHESS), Ecole Normale Sup  rieure, 28 janvier 2025.

Cette communication cherche    croiser ces r  flexions sur les figures f  minines dans les jeux vid  o avec la notion complexe de h  ros, et plus pr  cis  ment dans ses d  clinaisons f  minines. Ont   t   s  lectionn  es trois s  ries de jeux dans lesquels les avatars peuvent   tre d  finis comme des h  ro  nes et, pour comparaison, trois jeux dans lesquels les personnages- joueurs sont des figures h  ro  iques masculines. Ce corpus comparatiste permet d'analyser les enjeux narratifs li  s    l'usage d'une h  ro  ne dans les jeux d'action aventure contemporains, en particulier en termes de construction du personnage h  ro  ique, de d  veloppement de l'intrigue et d'utilisation des moyens narratifs, notamment par rapport au gameplay. Le h  ros   tant souvent d  fini par sa capacit      agir, il semble particuli  rement pertinent de questionner le sentiment d'agentivit   de la joueuse. Plut  t que de permettre d'identifier un traitement particulier de la figure h  ro  ique f  minine, l'analyse montre que la pr  sence d'h  ro  nes dans les jeux action aventure permet une diversification g  n  ralis  e des figures h  ro  iques dans les jeux vid  o contemporains.

- 2024 **« Jeux vid  o et transmedia : The Witcher »**, S  minaire du Louvain Gamelab, 27 novembre 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=gzqcq3Z4gYk>

Cette communication pr  sente les conditions socio-culturelles et   conomiques de l'ensemble The Witcher et revient sur ses diff  rents fonctionnements transm  dia (logiques d'adaptation, logiques transm  diales et logiques cross-media...). Est aussi propos   un focus sur les variations/incoh  rences entre les   uvres et leurs effets dans la construction de la fiction. Elles sont interpr  t  es comme sympt  mes d'une arriv  e    un point de saturation de l'univers fictionnel, traduit par des logiques de restriction et de soustraction.

- 2024 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** », séminaire LPCM, 14 mars 2024.
 Cette communication s'intéresse à la construction d'un protocole de recherche pour étudier l'expérience de jeu. Elle porte plus particulièrement sur la réception du visual novel *Sept jours, sept lieux, sept vies*. En s'inspirant de la méthodologie du récit de pratique utilisé en recherche-crédation (Paquin, 2019), il s'agit d'envisager les conditions de possibilités d'une co-construction entre créatrice, joueur.euses et enquêtrice en racontant le protocole, dans ses aspects matériels, épistémologiques et émotionnels.
- 2022 Avec Laura Goudet, « **Déplier les sens de "truc" dans le contexte de la création vidéoludique** », Journées d'étude *Ludoling*, Université de Poitiers, 27 – 28 juin 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** », 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 « **Représenter des identités diverses dans un jeu vidéo : processus de recherche-crédation** », 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-crédation. 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.
- 2020 « **Jouer le sexisme en entreprise : Serious Game, Art Game, Expressive Game ?** », 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*.
- 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 »**, *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.
- 2013 **« Représentations et usages des livres dans les jeux *Fable* »**, 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

- A venir **Atelier de création et de recyclage de jeux de plateau**, Médiathèque de Caveirac, 30 mai.
- A venir **Participation à une table ronde sur la création vidéoludique et l'éco-développement** dans le cadre du projet de recherche ICCARE (<https://pepr-icare.fr/>), Poitiers, 3 avril.
- 2026 **Participation à une table ronde sur la représentation de la diversité lors de l'Adelphie Game Fest**, 7 mars 2026.
- 2026 **Organisation de la Global Game Jam** à la médiathèque Carré d'Art de Nîmes, 31 janvier – 1^{er} février.
<https://globalgamejam.org/jam-sites/2026/ggj26-nimes-carre-dart-mediathèque>
- 2025 **Participation à la table ronde sur les jeux à impact social** avec Florent Maurin et Thomas Planques, Soirée « Jouer autrement », association Game Impact, 16 octobre 2025, bibliothèque Louise Michel, Paris.
- 2025 **« Impact des choix narratifs sur l'immersion des joueur·euses »**, Add-on, 17-18 avril 2025, Rennes.
S'inscrivant dans le champ du narrative design, cette communication s'intéresse à l'impact des choix narratifs sur l'immersion des joueur·euses et propose de remettre en question l'idée courante selon laquelle seules les conséquences et leur perception donnent un potentiel immersif aux choix narratifs.
- 2025 Participation à une **table ronde sur la prévention des VSS par le jeu**, Journée d'étude « Intimité, sexualité et jeux vidéo », Université de Montréal, 27 mars 2025.
- 2025 **« Atelier d'introduction à la recherche-crédation en narrative design pour le jeu vidéo »**, programme culturel, CPES, Paris Sciences & Lettres, Henri IV, 15 mars 2025.
- 2025 **« Esthétique de la litRPG »**, Le Monde des livres
Cet entretien portait sur l'essor de la "LitRPG" en France dans le cadre la création du label Lorestone.
- 2024 **« Causerie Game Studies »**, Chaîne Twitch « Les Causeries d'Hécate »,
https://www.youtube.com/watch?v=iahx7fJEwc4&list=PLh5npY8Mz_YbfD_Ygme5OKaiFxFt9ACPjX&index=10&t=342s
Cette intervention présentait à la fois le métier de Narrative Designer et une partie de la recherche en Game Studies.

- 2023 « **Des histoires de premier choix** », Podcast « Silence, on joue », https://www.youtube.com/watch?v=tCTZw_L5eXw&list=PLh5npY8Mz_YbfD_Ygme5OKaiFXT9ACPjX&index=2&t=22s
Cette intervention portait sur la poétique des choix dans les jeux vidéo.
- 2023 « **Representing Disability and Depicting Ableism in Video Games** », Festival Narrascope, 9 au 11 juin 2023.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ph2yt-kxH7A>
Cette intervention mettait en lumière les réflexions lors du design du jeu *Alix et Yanis* par rapport à la représentation du handicap et du validisme.
- 2023 « **La littérature au prisme du jeu** », Festival Indie Game Nation, Paris, 4 et 5 mars 2023.
Cette intervention examinait les représentations de la littérature dans les jeux, en insistant sur ses évolutions et ses différences selon les genres vidéoludiques.
- 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.
Cette intervention avait pour objectif de présenter les relations complexes entre les deux cultures médiatiques, en analysant notamment les processus de stéréotypification.
- 2022 « **Designing a Pattern for Dialogue Choices in Discriminatory Situations** », Festival Narrascope, 30 – 31 Juillet 2022.
<https://www.youtube.com/watch?v=k3jnzHjdmxM&list=PLbTgViUvfchdmLDToDJoHcaFzRkjud5ml&index=28>
Cette intervention revenait sur les choix créatifs à l'origine du système de dialogue dans le jeu RecovR.
- 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 avait 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 **« RecovR : un processus de recherche-cr  ation pour une utilisation p  dagogique du jeu vid  o en entreprise »**, Colloque *La Science entre en jeu*, 9 au 13 avril 2021.
La communication avait pour objectif de pr  senter la recherche-cr  ation 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/>
Cr    dans le but de rendre accessible les connaissances des professionnels du jeu vid  o, cet atelier sur le Narrative Design   tait particuli  rement destin   aux adolescents et adolescentes pour les inciter    se lancer dans la cr  ation et    envisager l'aspect narratif des jeux.
- 2021 **« Gamification et ludification en entreprise : gadget ou game changer ? »**, Conf  rence dans le cadre de la « Semaine de l'innovation »    Epitech Toulouse [en ligne], 17 mars 2021.
Alors que les   tudiants avaient pour t  che d'imaginer un projet de gamification, la conf  rence avait pour but, dans une d  marche r  flexive et critique, de pr  senter les enjeux socio-culturels li  s    la gamification.
- 2020 **« Narrative Design & recherche-cr  ation »**, Intervention au cours d'une formation, association de m  diation culturelle Arts&publics, 12 novembre 2020.
Dans le cadre d'une formation pour les m  diateurs culturels portant sur la culture vid  oludique, je suis intervenue pour pr  senter la discipline du narrative design et l'approche de recherche-cr  ation, afin de donner de nouvelles pistes de recherches pour les participants qui faisaient une premi  re exp  rience de la cr  ation de jeux vid  o.
- 2020 **« Imagine the future: Storytelling and new media »**, table ronde dans le cadre du Fish Eye Festival, Bucks New University, 7 mars 2020.
Entour  e de professionnels de l'industrie du cin  ma, mon r  le dans la discussion a   t   de rappeler l'importance des formes collaboratives de cr  ation et du d  veloppement de r  cits interactifs dans diff  rents m  dias.
- 2019 **« Writing a European feminist otome game »**, Convention « AdventureX », British Library, Londres, 2 novembre 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=8jyuBHv96Ec>
A partir de la pr  sentation d'un projet de recherche-cr  ation, cette communication aborde les moyens narratifs mis   uvre pour s'assurer que, tout en   crivant un *otome* identifiable comme tel, le jeu ne pr  sente pas un seul mod  le de f  minit   et ne contraint pas les joueuses    respecter des normes genr  es.
- 2019 **« Livre et litt  rature dans les jeux vid  o de r  le de fantasy »**, communication dans le cadre de la journ  e de la recherche BNF    la Paris Game Week, 1er novembre 2019.
Apr  s la pr  sentation de mon travail de th  se, ma contribution    cet   v  nement culturel a port   sur l'analyse d  taill  e de l'introduction de *Skyrim*, aux c  t  s de Romain Vincent et Julien Lalu dans le cadre d'une play-conf  rence.
- 2019 **« Attends cinq minutes! Je sauvegarde et j'arrive! Questionnements autour de l'immersion vid  oludique »** et **« De l'autre c  t   de l'  cran: la cr  ation de jeux vid  o »**, Journ  e th  matique, M  diath  que de Draguignan, le 26 janvier 2019.
A un moment o   l'OMS venait de reconnaître le trouble du jeu vid  o, la premi  re conf  rence avait pour enjeu d'ouvrir le d  bat sur la consommation des fictions, l'imaginaire du virtuel et les st  r  otypes associ  s aux m  dias. Dans son prolongement, la seconde cherchait    pr  senter les acteurs et les fonctionnements de l'industrie du jeu vid  o, qui sont souvent m  connus du grand public.
- 2014 **« L'adaptation de l'  uvre litt  raire en jeu vid  o »**, table ronde du festival des cultures vid  oludiques le Stunfest, Rennes, 2 mai 2014.
Men  e avec Jean-Charles Ray, David Calvo, Aur  lie Huz et Dorian Chandelier, la discussion a port   sur la transposition d'une histoire d'un m  dia    un autre, mais aussi sur les formes de lecture d'une adaptation.

Appui à la recherche

- 2026 **Relectrice experte** pour *Revue d'études culturelles*, numéro intitulé « Fantasy & Animation »
- 2026 **Relectrice experte** pour un ouvrage collectif consacré à la Ruse au Moyen Âge et dans ses représentations médiévalistes (éd. Brepols)
- 2025 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Intermedialités*
<http://intermedialites.com/>
- 2025 **Participation au projet** porté par l'association Nantes Futurable (observation de parties de jeu)
- 2025 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Belphégor*
<https://journals.openedition.org/belphegor/>
- 2024 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Multimodalité(s)*
<https://revuemultimodalites.com/>
- 2024 **Relectrice experte** pour le volume *Épopée et arts visuels*
- 2024 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Kinephanos*
<https://www.kinephanos.ca/ojs/index.php/revue/>
- 2024 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Les Nouveaux Cahiers de Marge*
<https://publications-prairial.fr/marge/>
- 2023 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Transcréations*
<https://ojs.lib.uwo.ca/index.php/transcreation/index>
- 2022 **Relectrice experte** pour la revue en ligne *Interrogations*
<https://www.revue-interrogations.org/presentation-de-la-revue>
- 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 en ligne *Belphégor*
<https://journals.openedition.org/belphegor/>
- 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 à des équipes et 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, en cultures populaires et médiatiques ainsi qu'en sciences de l'information et de la communication. Plus largement, mon travail témoigne d'un intérêt particulier pour les échanges interdisciplinaires.

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 ou 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-crédation, notamment le programme « Parole de villes » et le colloque « Recherche-crédation 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 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**

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 les Assises de l'association en 2023, 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***

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

Etroitement liée à mes activités de recherche, ma pratique créative porte sur les formes narratives contemporaines, et plus particulièrement sur les nouvelles écritures numériques et le narrative design vidéoludique. Se nourrissant de la théorie et cherchant à l'enrichir, elle se développe à la fois dans des expériences artistiques et au sein de l'industrie culturelle du jeu vidéo.

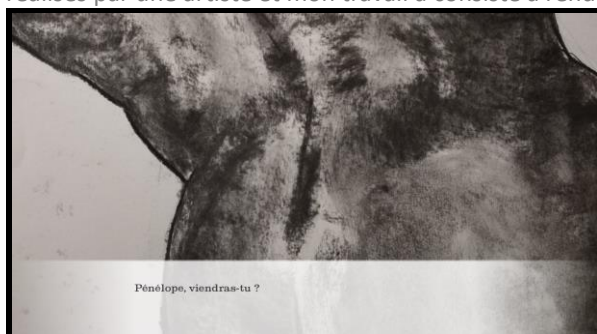
Expériences artistiques (sélection)

2025

Apologie du froid / Praise the cold

<https://ln-sellier.itch.io/apologie-du-froid>

Apologie du froid est une fiction interactive créée dans le cadre d'une réflexion sur la manière d'aborder l'hétéronormativité à travers le design narratif spéculatif. Le texte et les dessins sont réalisés par une artiste et mon travail a consisté à rendre ces œuvres interactives.



2025

The Answer

<https://ln-sellier.itch.io/the-answer>

Cette fiction interactive interroge le sentiment d'agentivité de la joueuse, en particulier la dissonance entre l'impératif d'action de la culture vidéoludique et le choix d'attendre.

2024

The missing sock

<https://ln-sellier.itch.io/the-missing-sock>

Cette fiction interactive inspirée par la littérature fantastique s'inscrit dans une réflexion sur la place du choix dans la structure narrative lorsque la joueuse n'est pas le personnage central du récit.

2024

The perfect one

<https://ln-sellier.itch.io/the-perfect-one>

Cette fiction interactive explore les possibilités créatives du logiciel ChoiceScript, en particulier le bouton "Next", et porte sur la manière dont on choisit les personnes qui nous entourent dans notre société occidentale contemporaine.

2022

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.

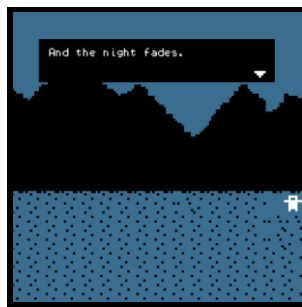


2022

Walking

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

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



2021

« 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...).



2021

Pet me human

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

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

2021

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.

2021

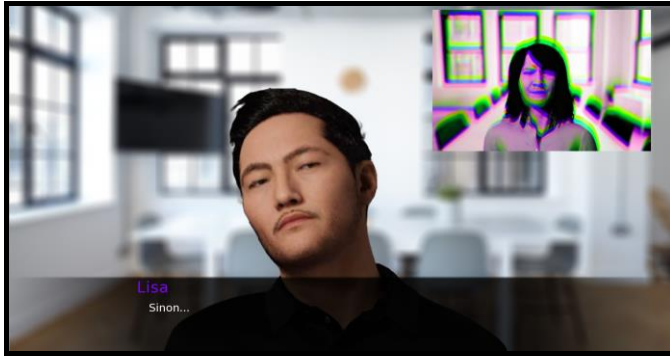
Lundi 4 décembre 2084

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

Créé avec Béranger 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-crédation, 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.



2020

Another love story

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

2020

A bedroom, a Sunday afternoon

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

2020

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.

2016

You will understand, when you have kids

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

Expériences dans l'industrie du jeu

- 2025 **Narrative designer freelance - Play Curious**
Digi-agro (2025)
Ce jeu sérieux sur le biocontrôle est conçu pour les agriculteur.ices et mon travail sur le projet consiste à étoffer les personnages et à rendre fluides et réalistes les dialogues, notamment en utilisant des expressions régionales.
Narrative designer freelance – The Seed Crew
Le jeu *Alix et Yanis 2*, en cours de création, porte sur le harcèlement scolaire.
- 2020-2024 **Artiste-chercheuse & narrative designer - The Seed Crew**

Robots & Theatre - Projet annulé (2024)
Déposé auprès du CNC pour une demande d'aide au financement (refusé).
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-crédation, 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, 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.
- 2018-2021 **Scénariste freelance – Beemoov**
Moonlight Lovers
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 **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 de mes activités de recherche et de création, j'ai eu la chance d'enseigner mes sujets de prédilection : la littérature contemporaine, les cultures populaires et médiatiques mais aussi l'écriture pour les médias numériques et le narrative design. L'analyse formelle des œuvres et la création des dispositifs sont toujours mises en lien avec les contextes de production et de réception des objets, et présentées comme des processus de communication. J'ai alors 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)
- les disciplines enseignées (littératures contemporaines et cultures médiatiques, sciences de l'information-communication)

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 étudiant·es (évaluation du processus plutôt que du résultat, définition avec les étudiant·es des critères d'évaluation et adaptation de ces critères en fonction du projet, ...). De même, je suis persuadée de l'importance de l'innovation pédagogique, qu'elle consiste à utiliser les outils numériques (via l'enseignement à distance par exemple) et à repenser le lien humain entre l'apprenant·e et l'enseignant·e (non-hiérarchisation des savoirs et relation horizontale).

Formation	Total d'heures dans l'enseignement supérieur = 883.5h
Licence Lettres, parcours LMA, Université de Nîmes	45.5h
Master HIC, Université de Nîmes	51h
Master Architecture Transmédia, HEAJ Namur	48h
Master HIC, Université Côte d'Azur	120h
BUT MMI, Université de Clermont Auvergne	160h
Bachelor Concepteur Jeu Vidéo, LISAA Bordeaux	117h
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

Enseignements sur l'écriture pour les médias numériques

Fictions interactives

2023 -2025 **Master Architecture Transmédia** **HEAJ, Namur** **2023 : 30h / 2024 : 18h**
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

2019-2025 **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 / 2024-2025
BUT 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 plusieurs jours. 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

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...). Ces notions étaient 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 était 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 portait sur les formes de narration interactives qui sont l'objet de discussions actuelles dans le champ professionnel, en particulier les narrations procédurales et modulaires.

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 abordé 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), des games studies (comme l'expressivité vidéoludique) et des sciences de l'information-communication.

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 dans l'industrie vidéoludique 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 HIC

Université Côte d'Azur

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 ludo-narrative, ...)
- 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 de la joueuse (immersion, réflexivité, identification...) et sa corporalité.

Transmédia storytelling

2017-2019

Master HIC

Université Côte d'Azur

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 les cultures médiatiques contemporaines

Introduction à la littérature comparée

2025-2026 Licence Lettres, parcours LMA, L1 Université de Nîmes 13h CM
Ce cours propose une introduction à la littérature comparée à partir de la littérature de fantasy, qui est abordée dans des approches transhistoriques, transnationales, transculturelles et intermédiaires et qui mobilisent des concepts de différentes disciplines scientifiques.

Analyse filmique

2025-2026 Licence Lettres, parcours LMA, L2 Université de Nîmes 19,5h CM
Ce cours d'introduction a pour objectifs de donner aux étudiant.es des éléments de l'histoire du cinéma, mais aussi de leur présenter les principales approches méthodologiques et les outils analytiques correspondants.

Civilisation américaine

2025-2026 Licence Lettres, parcours LMA, L3 Université de Nîmes 13h CM
Ce cours en anglais se concentre sur la culture et la civilisation américaine après la seconde guerre mondiale. Il propose un panorama des événements historiques et culturels majeurs, mais s'intéresse aussi plus particulièrement à certains aspects qui, après consultation, passionnent les étudiant.es, comme The Beat Generation, la musique disco ou la culture drag.

Création d'un portfolio

2024-2025 Master HIC Université Côte d'Azur 12h TD
En mobilisant les théories des sciences de l'information et de la communication dans une logique pragmatique (l'insertion professionnelle), ce cours propose d'analyser les portfolios comme situation de communication. Après l'analyse d'un large corpus de ces dispositifs numériques, la création d'un objet personnel doit ainsi répondre aux codes de situations sociales particulières en fonction des objectifs professionnels des étudiant.es.

Jeu et fiction

2023-2026 Master HIC 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 sur Ren'Py ou Bitsy.

Construction des imaginaires

2019-2023 Master HIC Université Côte d'Azur 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

Dans le cadre de mes différents postes d'enseignement, j'ai été en charge de plusieurs missions de suivi de projets et de mémoires. De manière générale, j'ai toujours eu à cœur de mettre à disposition mes compétences dans un accompagnement personnel des étudiant·es 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

2025-2026	Master HIC	Université de Nîmes	Dans le cadre de mon contrat d'ATER à l'université de Nîmes, j'ai la chance d'encadrer trois mémoires de M1 et deux mémoires de M2 qui portent sur la culture vidéoludique ou sur la création dans les industries créatives (notamment sur la place de l'IA dans le processus créatif).
2017-2025	Master HIC	Université Côte d'Azur	Depuis que j'interviens dans cette formation, j'ai eu l'occasion à plusieurs reprises d'encadrer des mémoires et des projets créatifs personnels. Mon travail consiste non seulement à aider l'étudiant·e à développer une réflexivité sur sa pratique professionnelle, lors de son stage ou non, à le·a 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'étudiant·es dans l'écriture de leur mémoire, j'ai accepté de diriger un travail sur la place accordée aux 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 étudiant·es, 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.

Suivi de projets en jeux vidéo

2018-2025	Master HIC	Université Côte d'Azur	J'ai eu la chance de pouvoir assurer le suivi de projets collectifs de jeux vidéo, à travers des CODIR et des ateliers, aux côtés d'autres professionnel·les de l'industrie du jeu vidéo et de chercheur·euses.
2020-2022	Bachelor Game Design	ETPA Toulouse	A travers des interventions ponctuelles, j'ai eu l'occasion de pouvoir soutenir plusieurs équipes d'étudiant·es dans la réalisation de leur projet de fin d'étude.
2018-2020	Master HIC	Université Côte d'Azur	Sur la proposition de Thierry Pitarque, puis de Manuel Boutet, j'ai contribué à l'encadrement des projets d'année de plusieurs groupes d'étudiant·es, en suivant leur organisation régulièrement, en les encourageant dans les périodes difficiles et en leur donnant des conseils dans mes champs de compétences.

Participation à la sélection de la promotion des étudiants

2019	Master HIC	Université Côte d'Azur	J'ai participé à la lecture des dossiers des candidats au recrutement en Master, aux soutenances orales et aux concertations avec l'équipe pédagogique.
------	------------	------------------------	---

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.
-----------	-------------------------	--	--