

Curriculum Vitae



Prénom Nom : Hélène Sellier
Statut : Docteure
Equipe : Studio de jeu vidéo The Seed Crew

Sujet de thèse :

Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques

Axes / thématiques de recherche :

Intermédialité, Transmédia, Cultures médiatiques et littératures populaires, Game Studies, Play Studies, Recherche-crédation, Narrative Design

Terrains de recherche :

Cultures médiatiques, Littératures populaires, Littérature numérique, Jeux vidéo AAA, Jeux vidéo indépendants, Art games, Serious games

Projets et Programmes de recherche :

« Expressive game & Narrative Design », projet de recherche-crédation dans le studio The Seed Crew

« Expression et perception du hasard et de la nécessité dans un Visual Novel free-to-play », en partenariat avec le laboratoire Expressive Game Lab, Université de Lorraine, Projet financé par le GIS Jeu et Sociétés

Organisations et participation à des manifestations scientifiques :

Communications dans des conférences avec comité de lecture donnant lieu à des actes

« Des genres de romans vidéoludiques : littérature casual, gamer et indé », communication dans le cadre du colloque « Jeu vidéo & romanesque », Université Jules Verne, 4 et 5 février 2021.

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

« Mobile Otome games : desire and suspense as economic strategies », communication dans le cadre du colloque « Replaying Japan 2020 », Université de Liège, en ligne, 10 au 13 août 2020.

« Otome : formatage idéologique ou formation identitaire ? », communication dans le cadre du colloque « Jeux de formats », Université de Bourgogne, à venir.

« Valeur narrative des mécanismes vidéoludiques et corporéité du joueur », communication dans le cadre du colloque « Lusor in Fabula », Université de Rouen, 7 et 8 novembre 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.

« Représentation de l'espace ludique dans la littérature contemporaine », in Nathalie Prince (dir.), *De la pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*, Publije, e-revue de critique littéraire, n° 1.

Communications dans des conférences à comité de lecture sans actes

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

« Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique : transformation de l'imaginaire social ? », communication dans le cadre du colloque « Temporalités et imaginaires du jeu », Université de Lorraine, 18 et 19 novembre 2020.

« Free-to-play mobile otome games : a trap for spending money or an opportunity for daily play ? », communication dans le cadre du colloque « time to play ? Research, policy and practice », Universidad Autonoma de Madrid, 10 et 11 juin 2020 [reporté]

« Jouer avec les temporalités institutionnelles et industrielles dans un projet de recherche-crédation », communication dans le cadre de l'Université d'été du réseau RESCAM « La Recherche en création et ses différentes temporalités », Université de Grenoble, 3 au 5 juin 2020 [reporté]

« La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme littérature expérimentale », communication dans le cadre du colloque « Artefact, Aesthetic and Critical Representation : Experiment and Innovation in Modern and Contemporary Anglophone Fiction », Université Gustave Eiffel, 23 au 25 avril 2020 [reporté].

Avec Aurélie Huz, « The Witcher en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (2019) », communication dans le cadre du colloque « Mondes imaginaires et univers transmédiatiques », Université de Toulon, 7 au 9 avril 2020 [reporté].

« Jeu vidéo et littérature : trouver un langage commun dans le Visual Novel », communication dans le cadre du colloque « Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu », Université de Lausanne, 23 au 25 octobre 2019, disponible en ligne.

« Se jouer de la culture vidéoludique », Journées doctorales OMNSH / GreMS « Appropriation des objets numériques », UCLouvain (Louvain-la-Neuve), 9 et 10 juillet 2019.

« *The Witcher* : réseau transmédia et strates sérielles », communication dans le cadre de la journée d'étude « Transmedia and seriality », Université de Liège, 29 avril 2015.

« Le motif des bibliothèques dans les jeux vidéo », communication dans le cadre du colloque « Image(s), Imaginaire(s) et Réalité(s) de la bibliothèque », Université de Lorraine, 21 novembre 2014.

« Représentations et usages des livres dans les jeux *Fable* », communication dans le cadre du séminaire doctoral « Alexis Blanchet : Les jeux vidéo dans les cultures médiatiques », Université de Limoges, 1^{er} novembre 2013.

Valorisation de la recherche et vulgarisation

« Imagine the future: Storytelling and new media », table ronde dans le cadre du Fish Eye Festival, Bucks New University, 7 mars 2020.

« Writing a European feminist otome game », communication dans le cadre de la Convention « AdventureX », British Library, Londres, 2 novembre 2019, disponible en ligne.

« Livre et littérature dans les jeux vidéo de rôle de fantasy », communication dans le cadre de la journée de la recherche BNF à la Paris Game Week, 1er novembre 2019.

« *Attends cinq minutes! Je sauvegarde et j'arrive!* Questionnements autour de l'immersion vidéoludique » et « De l'autre côté de l'écran: la création de jeux vidéo », communications dans le cadre d'une journée thématique, Médiathèque de Draguignan, le 26 janvier 2019.

« L'adaptation de l'œuvre littéraire en jeu vidéo », intervention à la table ronde du festival des cultures vidéoludiques le Stunfest, Rennes, 2 mai 2014.

Responsabilités pédagogiques :

Intervenante sur la culture vidéoludique et les écritures interactives

Depuis 2010 – EPTA, Toulouse

Depuis 2018 – ISEFAC, Lille

Depuis 2018 – Buckinghamshire New University, Aylesbury (UK)

Depuis 2017 – Master MAPI, Université Côte d'Azur, Cannes

2018 - 2019 – MMI, Université Clermont Auvergne, Vichy

2018 -2019 – Goldsmith University, London (UK)

Production scientifique :

<http://helenesellier.com/research.php>