

CV

Hélène Birlouez
Rosny-sous-bois, 93110
helene@birlouez.com



FORMATION

Doctorat (en cours), Sociologie des arts et de la culture, Sorbonne-Nouvelle – Paris 3, CERLIS, Paris

Master, Sciences humaines et sociales, Théories et pratiques du langage et des arts, École des hautes études en sciences sociales (EHESS), Paris

Licence, Sociologie, Université libre de Bruxelles (ULB), Bruxelles

Licence, Arts Plastiques, visuels et de l'espace, Vidéographie et Arts numériques, École de recherche graphique (ERG), Bruxelles

Master 1, Arts Plastiques, visuels et de l'espace, Communication visuelle multimédia, Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles, Bruxelles (non obtenu)

Licence, Arts Plastiques, visuels et de l'espace, Communication visuelle multimédia, Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles, Bruxelles

BTS, Communication visuelle, Multimédia, Lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt

Licence 1, Économie-Gestion, Université Paris-Descartes, Marne-la-vallée

Baccalauréat général, Série sciences économiques et sociologiques (ES)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- **Immersion**, revue scientifique sur les jeux vidéo et les arts numériques, immersion-revue.fr : rédactrice en chef adjointe, co-rédactrice en chef du n°9 « Performances » (juin 2024), secrétaire de rédaction, auteure et membre du comité de rédaction (depuis 2018)
- **Enseignant vacataire Sorbonne Paris-Nord**, UFR Sciences de l'information et de la communication, enseignement *Écritures professionnelles : de la veille au dossier de presse* (TD) (2024-2025, 2025-2026)
- **Gamabilis**, concepteur et éditeur de jeux vidéo et serious games, gamabilis.com : thèse CIFRE, sociologue des *games studies* et chargée d'étude d'impact (2020-2023)
- **Séverine Enjolras**, socio-anthropologue et design ethnographe, severine-enjolras.fr : stage en étude d'impact, enquêtes qualitatives et anthropologie de la consommation (mars-mai 2018)
- **Univers-cité** : diagnostic sociologique sur les quartiers prioritaires de ville et l'action de l'association (2018)

PUBLICATIONS

- Hélène Birlouez (directrice de publication), « Créatures de la nuit », *Respawn*, n°2, Imperatorem Productions, septembre 2025
- Hélène Birlouez (directrice de publication), « Mondes ouverts », *Respawn*, n°1, Imperatorem Productions, novembre 2024
- Hélène Birlouez, « Les chemins de l'innovation, entre émotion, cognition et interactions sociales des joueurs de serious games », in *Sur la réception des innovations. Entre tensions et régulation*, Ouvrage collectif sous la direction de Dominique Desjeux, Presses universitaires de France, 2023
- Hélène Birlouez, « A Plague Tale: Innocence, De l'amour et des rats », *Immersion*, n°4, Imperatorem Productions, novembre 2019, pp.122-129
- Hélène Birlouez. « e-LAB : les jeux vidéo exposés », *Immersion*, 23/04/2019, disponible sur <http://immersion-revue.fr/e-lab>
- Hélène Birlouez, « Des mots. PNJ : personnage non joueur », *Immersion*, n°3, Imperatorem Productions, janvier 2019, p.155
- Hélène Birlouez, « L'ordre éternel des champs. Les représentations du monde paysan dans le jeu vidéo », *Immersion*, n°3, Imperatorem Productions, janvier 2019, pp.66-73
- Hélène Birlouez, « KIKK, festival consacré aux cultures digitales », *Immersion*, n°3, Imperatorem Productions, janvier 2019, p.18
- Hélène Birlouez, « Des mots : Farming, craft et artisanat », *Immersion*, n°2, Imperatorem Productions, juin 2018, p.133

ÉVÉNEMENTS

- Conférence « Le jeu vidéo comme outil pédagogique : quels impacts sur les joueurs ? », Mission Métropolitaine de Prévention des Conduites à Risques, La Courneuve, 3 avril 2025
- Table ronde « Circulation des savoirs », colloque international *Entraves et limites du jeu vidéo : discours, normes, agentivité*, organisé par le laboratoire EHIC (Espaces humains et interactions culturelles), Université de Limoges, 19-20-21 juin 2024
- Communication « Le jeu triche - Du simple bug de texture aux "ajustements" ludiques : typologies et réceptions des incidents techniques dans les jeux vidéo de sport », colloque international *Sports : puissances d'images*, organisé par le laboratoire ESTCA (Esthétique, sciences et technologies du cinéma et de l'audiovisuel) Paris 8, INHA, 7-8 juin 2024
- Communication et atelier, colloque « 1ères journées GAMAE » (Games for agriculture alimentation & environnement), INRAe, 9 et 10 juin 2022
- Communication « Les jeux vidéo comme outil de prévention dans la santé : quelles conscientisations pour quels publics ? », colloque international *Sensibilisation et conscientisation : en/jeux*, UQAM (Université du Québec à Montréal), 20/05/2022
- Tables rondes autour des jeux vidéo « La Rencontre », co-organisée par la Sorbonne-Nouvelle et la revue *Immersion*, 30/01/2020, 27/02/2020, 10/03/2020
- Fondation Cartier pour l'art contemporain, dans le cadre de l'exposition *Jeunes Artistes en Europe. Les Métamorphoses*, atelier pour enfants autour du jeu vidéo, le 11/05/2019

- Fondation Cartier pour l'art contemporain, dans le cadre de l'exposition *Jeunes Artistes en Europe. Les Métamorphoses*, soirée Nomade - D'autres mondes, le 02/05/2019, résumé de l'événement sur <http://immersion-revue.fr/immersion-cartier>