

# Curriculum Vitae

## Hélène Sellier

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

### FORMATION

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

### RECHERCHE

#### Vie associative et appui à la recherche

- 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.
- Depuis 2016 **Membre de l'association OMNSH**  
« Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines »
- Depuis 2014 **Membre fondateur et rédactrice de Populeum**  
Carnet de recherche en ligne sur les cultures médiatiques et les littératures de genre  
URL : [www.populeum.hypotheses.org](http://www.populeum.hypotheses.org)
- Depuis 2013 **Membre de l'association LPCM**  
« Littératures populaires et cultures médiatiques »

## Articles et communications

### Article dans une revue avec comité de lecture

- A venir Hélène Sellier, « **Sketching the relation between the worlds of contemporary art and video games: Game art, art game, indie game** », in *First Person Scholar*, proposition acceptée.
- A venir Hélène Sellier, « **Formes programmées de l'écriture vidéoludique** », in Pascal Krajewski (dir.), *Poétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création*, proposition acceptée.
- 2017 Hélène Sellier, « **Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine** », in Irène Langlet et Simon Brean (dir.), *Imaginaire informatique et science-fiction : du cyberpunk à nos jours, Res Futurae* [En ligne], n° 10.  
URL : <https://journals.openedition.org/resf/1117>

### Articles dans des ouvrages collectifs

- 2016 Aurélie Huz, Nicolas Perez Prada, Hélène Sellier, « **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.
- 2015 Hélène Sellier, « **Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls*** », in Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Bebooks, p 47 - 65. URL : <https://books.openedition.org/pulg/2727?lang=en>

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

- A venir Hélène Sellier, « **Otome : formatage idéologique ou formation identitaire ?** », communication dans le cadre du colloque « Jeux de formats », Université de Bourgogne, 22 au 23 octobre 2020.
- A venir Hélène Sellier, « **Valeur narrative des mécanismes vidéoludiques et corporéité du joueur** », communication dans le cadre du colloque « Luser in Fabula », Université de Rouen, 7 et 8 novembre 2019.
- 2019 Hélène Sellier, « **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.
- 2017 Hélène Sellier, « **Représentation de l'espace ludique dans la littérature contemporaine** », in Nathalie Prince (dir.), *De la pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*, Publije, e-revue de critique littéraire, n° 1.  
URL : <http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/article/view/8/15>

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

- A venir Hélène Sellier, « **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.
- A venir Hélène Sellier, « **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.

- A venir H  l  ne Sellier, « **La litt  rature au risque du jeu vid  o : la LitRPG comme litt  rature exp  rimentale** », communication dans le cadre du colloque « Artefact, Aesthetic and Critical Representation : Experiment and Innovation in Modern and Contemporary Anglophone Fiction », Universit   Gustave Eiffel, 23 au 25 avril 2020.
- A venir Aur  lie Huz, H  l  ne Sellier, « **The Witcher en s  rie(s) : concurrences et interd  pendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (2019)** », communication dans le cadre du colloque « Mondes imaginaires et univers transm  diatiques », Universit   de Toulon, 7 au 9 avril 2020.
- 2019 H  l  ne Sellier, « **Jeu vid  o et litt  rature : trouver un langage commun dans le Visual Novel** », communication dans le cadre du colloque « Les langages du jeu vid  o : codes, discours et images en jeu », Universit   de Lausanne, 23 au 25 octobre 2019, disponible en ligne. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wuJU4pjARCw>
- 2019 « **Se jouer de la culture vid  oludique** », Journ  es doctorales OMNSH / GreMS, « Appropriation des objets num  riques », UCLouvain (Louvain-la-Neuve), 9 et 10 juillet 2019.
- 2015 H  l  ne Sellier, « **The Witcher : r  seau transm  dia et strates s  rielles** », communication dans le cadre de la journ  e d'  tude « Transmedia and seriality », Universit   de Li  ge, 29 avril 2015.
- 2014 H  l  ne Sellier, « **Le motif des biblioth  ques dans les jeux vid  o** », communication dans le cadre du colloque « Image(s), Imaginaire(s) et R  alit  (s) de la biblioth  que », Universit   de Lorraine, 21 novembre 2014.
- 2013 H  l  ne Sellier, « **Repr  sentations et usages des livres dans les jeux Fable** », communication dans le cadre du s  minaire doctoral « Alexis Blanchet : Les jeux vid  o dans les cultures m  diatiques », Universit   de Limoges, 1<sup>er</sup> novembre 2013.

#### Valorisation de la recherche et vulgarisation

- 2020 « **Imagine the future: Storytelling and new media** », table ronde dans le cadre du Fish Eye Festival, Bucks New University, 7 mars 2020.
- 2019 H  l  ne Sellier, « **Writing a European feminist otome game** », communication dans le cadre de la Convention « AdventureX », British Library, Londres, 2 novembre 2019, disponible en ligne. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8jyuBHv96Ec>
- 2019 H  l  ne Sellier, « **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.
- 2019 H  l  ne Sellier, « **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** », communications dans le cadre d'une journ  e th  matique, M  diath  que de Draguignan, le 26 janvier 2019.
- 2014 H  l  ne Sellier, « **L'adaptation de l'  uvre litt  raire en jeu vid  o** », intervention    la table ronde du festival des cultures vid  oludiques le Stunfest, Rennes, 2 mai 2014.

## Recherche-création

### Actuellement **Narrative Designer**

- Projet non-annoncé

Recherches, scénario et dialogues d'un Serious Game (The Seed Crew)

- *Another love story*

Conception textuelle et visuelle sous Ren'Py pour le concours Spring Thing

- *A bedroom, a Sunday afternoon*

Création d'un jeu expressif en mode texte sous Quest

### **Artiste-chercheuse**

« Expression et perception du hasard et de la nécessité dans un Visual Novel free-to-play »

Résidence au laboratoire Expressive Game Lab, Université de Lorraine

Projet financé par le GIS Jeu et Sociétés

### **Ecrivaine**

Projet de roman de jeunesse sur le jeu vidéo

### 2018-2019 **Scénariste freelance**

*Moonlight Lovers*

Scénario et dialogues d'une partie du Visual Novel (Beemoov, 2019)

### **Rédactrice**

Article pour le magazine sur le jeu de rôle papier *Casus Belli*

### 2015-2017 **Ecrivaine**

- *You will understand, when you have kids*

Ecriture d'une fiction interactive sous Twine

- Campagnes de jeux de rôle papier

### 2014- 2015 **Script doctor**

*Handle*, projet étudiant (Supinfogame)

## ENSEIGNEMENT

### Enseignement en universités

<i>Années</i>	<i>Etablissement</i>	<i>Cours</i>	<i>Niveau</i>	<i>Type d'enseignement et volume horaire</i>
2019 - 2020	Université Nice Sophia-Antipolis	"Construction des imaginaires"	Master Humanités et Industries Créatives	3h CM / 3h TD
2019 - 2020	Université Nice Sophia-Antipolis	"Storytelling"	Master Humanités et Industries Créatives	3h CM / 3h TD
2018 – 2019	Université de Clermont Auvergne	"Ecriture pour la scénarisation interactive"	DUT MMI	16h TD et 16 TP
2017 - 2019	Université Nice Sophia-Antipolis	"Narrativité vidéoludique"	Master MAPI	12h TD / an
2017 - 2019	Université Nice Sophia-Antipolis	"Transmédia"	Master MAPI	12h TD / an

### Enseignement dans l'enseignement supérieur privé

<i>Années</i>	<i>Etablissement</i>	<i>Cours</i>	<i>Niveau</i>	<i>Enseignement et volume horaire</i>
2018 – 2020	ISEFAC Lille	“Sociologie du jeu vidéo et du gaming”	Bachelor Esport	18 h TD / an
2017 - 2018	Supinfogame	“Media Cultures”	Master	22 h TD

### Enseignement dans l'enseignement supérieur au Royaume-Uni

<i>Années</i>	<i>Etablissement</i>	<i>Cours</i>	<i>Niveau</i>	<i>Enseignement et volume horaire</i>
2018 - 2020	Buckinghamshire New University	“Branching narratives”	Bachelor Film and TV Production	1 h CM et 4 h TD / an
2018 - 2019	Goldsmith College, Londres	“Narrative and Interactive fiction”	Master Independent Games and Playable Experience Design	20 h TD

### Encadrement d'étudiants

<i>Années</i>	<i>Etablissement</i>	<i>Projet</i>	<i>Niveau</i>	<i>Volume horaire estimé</i>
2019 - 2020	ISEFAC Lille	Mémoire sur la représentation des femmes dans l'esport	Bachelor Esport	10 h
2018 - 2020	Université de Nice Sophia-Antipolis	Accompagnement de la réalisation de divers projets de jeux vidéo	Master Humanités et Industries Créatives	10 h / an
2017- 2020	Université de Nice Sophia-Antipolis	Participation à l'évaluation mensuelle des projets étudiants (CODIR)	Master Humanités et Industries Créatives	20 h / an

### Enseignement dans le secondaire

<i>Années</i>	<i>Etablissement</i>	<i>Fonction</i>	<i>Formation</i>	<i>Spécialité</i>
2015 - 2016	Collège du Pévèle, Orchies / Collège Maxence Van Der Meersch, Mouvaux	Professeure de Français Contractuelle	6ème, 5ème, 4ème, 3ème	Histoire de l'art
2014 - 2015	Lycée Saint-Joseph-de-Cluny, Estrées-Saint-Denis	Professeure documentaliste	SAPAT et TCV	Education Socio-culturelle

### **Bilan Enseignement : 243h**

Cours : Cultures médiatiques, Littérature contemporaine, Narrativité et interaction, Transmédia