

# *Curriculum Vitae*

## **Hélène Sellier**

Birth : 02/09/1991 (France)  
24 Downer Close MK18 7DD Buckingham  
0033651898003  
[helene.mathilde@gmail.com](mailto:helene.mathilde@gmail.com)  
<http://helenesellier.com/en/>

### **Education**

- 2020            **Qualified** to teach French Literature and Comparative Literature in Higher Education, France
- 2013 -2019    **PhD. in Comparative Literature** – University of Paris-Est, France
- Thesis title:    ***Literature and Video Games: mirrored representations*** (in French)
- Supervisor:        Irène Langlet
- Jury members:     Sébastien Genvo, Alexis Blanchet, Vencelas Biri,  
Anne Besson, Matthieu Letourneux
- Research fields:    Game studies, Ludology,  
Narrative Design, Creative Writing  
Digital media, Convergence culture, Remediation, Intermediality  
Transmedia storytelling, Cross-media  
Immersion, Reflexivity  
Cultural Studies, Sociology, Communication
- 2012-2013    **M.A. Comparative Literature** – University Paris-Sorbonne, France  
Thesis title: *The fantastic in the theatre*
- 2011-2012    **M.A. Literature** – Charles de Gaulle University (Lille) / University of Kent  
Thesis title: *Illustrations and fantasy literature*  
**B.A. Art History** – Charles de Gaulle University (Lille)
- 2010-2011    **B.A. Literature** – Charles de Gaulle University (Lille)  
**B.A. English language and literature** – Charles de Gaulle University (Lille)
- 2008-2010    Preparatory classes, first class honours – Lycée Faidherbe (Lille)
- 2007-2008    Baccalauréat, first class honours – Lycée Gérard de Nerval (Soissons)

### **Personal skills**

- Languages        French, English
- Computing        Office suite, Data visualising, Collaborative tools (Google Drive, Dropbox),  
Videoconferencing systems (Skype, Renater, Whatsapp), Interactive fiction softwares (Twine,  
Ren'Py, Quest, Articy Draft...), Social Networks (Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest,  
Reddit, Twitch, Discord...), Webmastering (Wordpress, HTML/CSS)
- Organization    Planning, deadline compliance, Administrative tasks, Project management, Team working
- Creation         Writing, Contemporary danse (*Two Third Sky*)

## Teaching Experience

- 2018-2020 **Lecturer in Contemporary Fiction**  
– M.A, University of Nice Sophia-Antipolis (France)  
– B.A, Buckinghamshire New University, Aylesbury (UK)  
– B.A, ISEFAC, Lille (France)  
– B.A, University Clermont Auvergne, Vichy (France)  
– M.A, Goldsmith University, London (UK)  
*Transmedia storytelling, Branching Narratives, Video Game Writing, Sociology  
Innovative teaching, student focus*
- 2017-2018 **Lecturer in Video Game Studies** – University of Nice Sophia-Antipolis (France)  
*Transmedia storytelling, Narrative Design  
Supervision of student projects and internships*
- 2015-2016 **French Teacher** – Collège du Pévèle/Collège Maxence Van Der Meersch (Lille, France)
- 2014-2015 **Art and Media Teacher** – Lycée Saint-Joseph-de-Cluny (Estrées-Saint-Denis, France)
- 2013-2014 **Lecturer in Media Cultures** – Supinfogame (Valenciennes, France)

## Professional Creative Experience

- Now **Narrative Designer**  
- Unannounced project  
Research, scenario, dialogues for a Serious Game (The Seed Crew)  
- *Another love story*  
Text and visual design for the Spring Thing festival (Ren'Py)  
- *A bedroom, a Sunday afternoon*  
Creation of an expressive parser game (Quest)
- Artist-researcher**  
« Perception of chance and fate in everyday life : an expressive game »  
(« Expression et perception du hasard et de la nécessité dans un Visual Novel free-to-play »)  
Artistic residency at the Expressive Game Lab, Université de Lorraine  
Funded by the association GIS Jeu et Sociétés
- Writer**  
Young adult novel under revision
- 2018-2019 **Freelance writer**  
*Moonlight Lovers*  
Scenario and dialogues for a Visual Novel (Beemoov, 2019)  
**Editor**  
Paper about pen-and-paper RPG in the magazine *Casus Belli*
- 2015-2017 **Writer**  
- *You will understand, when you have kids*  
Interactive fiction (Twine)
- 2014- 2015 **Script doctor**  
*Handle* (Supinfogame)

## Research

### Professional membership

- Since 2019      Membre of **Women in Games France**  
Membre of **Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo**
- Since 2016      Membre of the **OMNSH** association – Digital Media in Social Sciences and Humanities
- Since 2014      Contributor on the research blog **Populeum** – Media cultures and genre fiction  
URL : [www.populeum.hypotheses.org](http://www.populeum.hypotheses.org)
- Since 2013      Membre of the **LPCM** association – Popular literature and media cultures  
URL : [www.lpcm.hypotheses.org](http://www.lpcm.hypotheses.org)

### Papers

- Upcoming      « **Sketching the relation between the worlds of contemporary art and video games: Game art, art game, indie game** », in *First Person Scholar*, upcoming.
- Upcoming      « **Cultural softwares and narrative forms of interactive fiction** » / « Formes programmées de l'écriture vidéoludique », in Pascal Krajewski (dir.), *Poïétique du jeu vidéo : ce que le jeu vidéo fait à la création*, upcoming.
- 2019            « **Literary culture in Video Games** » / « La culture littéraire du jeu vidéo », in Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz (dir.), *Littératures du jeu vidéo*, La Taupé Médite, 2019.
- 2017            « **Images of gaming spaces in contemporary literature** » / « 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, 2017.
- 2017            « **Gamer identity and video game characters in contemporary literature** » / « Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine », in Irène Langlet et Simon Brean (dir.), *Imaginaire informaique et science-fiction : du cyberpunk à nos jours*, revue en ligne Res Futurae, n° 10, 2017.
- 2016            With Huz Aurélie, Perez Prada Nicolas, « **Being a young researcher in media cultures** » / « 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 », 2016.
- 2015            « **Images and functions of books in The Elder Scrolls** » / « 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, 2015.

## Conferences

- Upcoming      « **Otome : ideological formatting or identity formation** » / « Otome : formatage idéologique ou formation identitaire ? », Conference « Jeux de formats », Université de Bourgogne
- Upcoming      « **F2P mobile otome games: a trap for spending money or an opportunity for daily play ?** », Conference « Time to play? Research, policy and practice », Universidad Autonoma de Madrid
- Upcoming      « **Playing with industry and academic temporalities during a research-creation project** » / « Temporalités institutionnelles et industrielles dans un projet de recherche-crédation », Conference « La Recherche en création et ses temporalités », Université de Grenoble
- Upcoming      « **LitRPG as an experimental form of literature** » / « La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme littérature expérimentale », Conference *Artefact, Aesthetic and Critical Representation*, Université Gustave Eiffel
- Upcoming      with Aurélie Huz, « **The Witcher : competition and dependance between the media series** », Conference *Mondes imaginaires et univers transmédiatiques*, Université de Toulon
- 08/11/2019    « **Narrative game mechanisms and corporeality of the player** », « Valeur narrative des mécanismes vidéoludiques et corporéité du joueur », Conference *Lusor in Fabula*, Université de Rouen
- 23/10/2019    « **Video Game and literature: finding a common language in the Visual Novel** » / « Jeu vidéo et littérature : trouver un langage commun dans le Visual Novel », Conference *Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu*, Lausanne University
- 10/07/2019    « **Playing with Video Game Culture** » / « Se jouer de la culture vidéoludique », Conference *Appropriation des objets numériques*, UCLouvain (Louvain-la-Neuve, Belgium)
- 09/10/2015    « **Video game characters in contemporary literature** », Conference *Formes contemporaines de l'imaginaire informatique*, Paul Valéry university (Montpellier, France)
- 29/04/2015    « **The Witcher: transmedia network and layers of series** » / « *The Witcher* : réseau transmédia et strates sérielles », Conference *Transmedia and seriality*, University of Liège (Belgium)
- 21/10/2014    « **Libraries in video games** » / « Le motif des bibliothèques dans les jeux vidéo », Conference *Image(s), Imaginaire(s) et Réalité(s) de la bibliothèque*, University of Lorraine (Nancy, France)
- 18/06/2014    « **Video game worlds in literature** », « Les mondes vidéoludiques dans la littérature contemporaine », Conference *Mondes possibles, mondes numériques*, University of Maine (France)
- 1/10/2013      « **Books in the Fable series** » / « Représentations et usages des livres dans les jeux *Fable* », Conference *Les jeux vidéo dans les cultures médiatiques*, University of Limoges (France)

### Scientific popularization

- 07/03/2020 « **Imagine the future: Storytelling and new media** », Fish Eye Festival, Bucks New University
- 02/11/2019 « **Writing a European feminist otome game** », AdventureX, British Library
- 01/11/2019 « **Books and Literature in fantasy RPG** », « Livre et littérature dans les jeux vidéo de rôle de fantasy », BNF Research day, Paris Game Week
- 26/01/2019 « **Just a sec! I'm almost at the checkpoint! : Video games and immersion** », « **On the other side of the screen: video games creation** », Draguignan Public Library (France)
- 2/05/2014 « **Video Game adaptations** », Video Games festival *Stunfest* (Rennes, France)

### **References**

#### **Irène Langlet**

Professor in Contemporary Literature, Université Gustave Eiffel, Paris, France  
irene.langlet@u-pem.fr

#### **Sébastien Genvo**

Professor in Video Game Studies, Université de Lorraine, France  
sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

#### **Manuel Boutet**

Professeur in Sociology, Université Nice-Sophia-Antipolis  
manuel.boutet@gmail.com