

EDWIGE LELIÈVRE

Publications :

Articles de revues à comité de lecture :

- Lelièvre. E., Rubino, G., R. Summerley et T. Phillips. « Virtual Gardening: Identifying Problems and Potential Directions for ‘Ecological Awareness’ Through Soil Management and Plant Recognition Gaming » in Journal of Environmental Media, accepté, 17 pages.
- Lelièvre E., « Story versus history: the contentious creation of the historical video game Versailles 1685 », in Contemporary French Civilization, n° 44, Liverpool University Press, 2019, 18 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02191857>
- Grouppierre K., Lelièvre E., « Les ARG comme paradigme de l’immersion : exemple du projet Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique », in Sociétés, n° Trans-immersion 2016/4 (n° 134), De Boeck Supérieur, 2016, 15 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02200332>
- Lelièvre E., « Jeux de rôle en ligne : entre standardisation et création », in MEI n°37 Les territoires du virtuel, L'Harmattan, 2014, 11 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02264066>
- Grouppierre K., Lelièvre E., « Création et direction de personnages augmentés dans un jeu à réalité alternée : Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique », in Réel-Virtuel, n°4 "Du dispositif à l'imprévu", 2013, 11 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02200447>
- Lelièvre E., « Esthétique des avatars d’univers persistants en 3D », Revue Arts et Technologies de l’Image n°5, 2010, 10 pages.
- Lelièvre E., « Reconstitution archéologique en 3D : la Rotonde des Valois », Revue Arts et Technologies de l’Image n°4, 2009, 10 pages.

Actes de colloques scientifiques :

- Lelièvre E., « OFabulis and Versailles 1685: a comparative study of the creation process behind video games on historical monuments », in Proceedings of Playing with History 2016, DiGRA/FDG Workshop on Playing with history: Games, antiquity and history, Digr digital library, 2016, 11 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02191845>
- Lelièvre E., Grouppierre K., « Les Mystères de la Basilique », Plaisir fictionnel, ludique et esthétique au service du patrimoine », Actes du colloque Ludovia 2012, 2013, 12 pages.
- Levesque J., Lelièvre E., « Creation and communication in virtual worlds, Experimentations with OpenSim », Laval Virtual, Virtual Reality International Conference (VRIC) 2011 Proceedings, 2011, 5 pages.

Chapitres d'ouvrages à comité de lecture :

- Guenifi, Y., S. Hilaire et E. Lelièvre. « Vestigia-Songe, enseignements d’un jeu vidéo portant sur le patrimoine paysager de Port-Royal des Champs » in Représenter les paysages hier et aujourd’hui. Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2020, 9 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02326399>
- Lelièvre E., « Les espaces mixtes, morcelés, reconstruits et repeuplés du jeu vidéo OFabulis », in Art et Ville Post-Numérique (HyperUrbain.6), dir. Marc Veyrat, Patrizia Laoudati & Khaldoun Zreik, Europa Productions, 2018, 20 pages. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02264105>

- Lelièvre E., « Art game », « Espaces mixtes », « Hybridation des techniques plastiques traditionnelles et numériques », in 100 notions pour l'art numérique dir. Marc Veyrat, Editions de l'immatériel, 2015, 6 pages.
- Lelièvre E., « Identité numérique dans les jeux de rôles en ligne entre choix du rôle, culture partagée, communauté et fiction », in Enseigner, gérer et protéger l'identité numérique, Hermes Science, 2014, 19 pages.
- Lelièvre E., « Roleplaying as a creation form and a source of inspiration in RPG virtual worlds », in Virtual worlds, Artificial Ecosystems & Digital Art Exploration, Science-eBook, 2012, 10 pages.

Autres publications :

- Lelièvre E., « Mixed spaces, oral tradition and French cultural heritage in OFabulis, a multiplayer adventure video game », in Challenge the past / diversify the future - proceedings, University of Gothenburg, 2015, 1 page (résumé de communication).
- Lelièvre E., « Expériences immersives », in Lettre de veille #24 : Jeux vidéo, Cap Digital, 2014, 2 pages.
- Lelièvre E., Karleen G., « Les Mystères de la Basilique », in Rêve de Monuments, dir. Caujolle C. et Corvisier C., Éditions du patrimoine, 2012, 1 page (catalogue d'exposition).
- Lelièvre E., « Résultats et analyse du sondage : Le MMORPG idéal », AFJV, 2010, 28 pages.

Conférences et séminaires scientifiques :

- Lelièvre E., « Research-creation methodology applied to video games and cultural heritage valorisation », MetaMakers Seminar, Falmouth, Grande Bretagne, 16 octobre 2018.
- Lelièvre E., « Les espaces mixtes, morcelés, reconstruits et repeuplés du jeu vidéo OFabulis », VIII Coloquio Intermédiações Culturais, Paraty, Brésil, 21 mai 2018.
- Guenifi Y., Hilaire S., Lelièvre E., « Vestigia-Songe, enseignements d'un jeu vidéo questionnant le patrimoine paysager de Port-Royal-des-Champs. Conception, réalisation et analyse des retours des joueurs », Corpus de Paysages, Chambéry, France, 5 avril 2018.
- Lelièvre E., « Les espaces mixtes, morcelés, reconstruits et repeuplés du jeu vidéo OFabulis », Hyperurbain 6 : Art et Ville Post-Numérique, Chambéry, France, 8 juin 2017.
- Lelièvre E., « Le sens des portes des légendes. Mots et lieux dans les espaces mixtes du jeu vidéo OFabulis. », séminaire Texte & Image 4, La Vallette, Malte, 16 mars 2017.
- Grouppierre K. and Lelièvre E., « Connecting the Past and the Present of an Historical City through an ARG: Creation Process and Ethical Concerns », Extending Play 3, New Brunswick, États-Unis, 30 septembre 2016.
- Lelièvre E., « OFabulis and Versailles 1685: a comparative study of the creation process behind video games on historical monuments », Workshop Playing with History, DiGRA/FDG 2016, Dundee, Royaume-Uni, 1er août 2016.
- Lelièvre E., « Jeu à réalité alternée au cœur d'une ville intelligente : inclusion des acteurs et des citoyens dans le jeu « Les mystères de la basilique » », Les villes numériques en 2016, Rouyn-Noranda, Canada, 2 mai 2016.
- Lelièvre, E., « Panorama des jeux vidéo sur l'alimentation », Séminaire Médias et Médiations de la gastronomie, Paris, France, 29 mars 2016.
- Lelièvre E., « Parler d'histoire et de patrimoine culturel dans un jeu vidéo, le cas du projet expérimental OFabulis », Histoire et Jeux vidéo, Université de Limoges, France, 16 décembre 2015.

- Lelièvre, E., « OFabulis and Versailles 1685: A Comparative Study of Videogames Based on the History of France and French Cultural Heritage », FMRG24 French and Francophone video games, Newcastle, Royaume-Uni, 23 octobre 2015.
- Lelièvre E., « OFabulis et les Mystères de la Basilique : deux exemples d'écriture numérique innovante dans des jeux multi-utilisateurs », Narrations sérielles et transmédiatité, Université Sorbonne nouvelle – Paris 3, Paris, France, 2 juin 2015.
- Lelièvre, E., « Mixed Spaces, Oral Tradition and French Cultural Heritage in OFabulis, a Multiplayer Adventure Video Game », Challenge the Past / Diversify the Future, Gothenburg, Suède, 19 mars 2015.
- Lelièvre, E., « The forms of expression enabled by lasting immersion in MMORPG. The example of the experimental game OFabulis », Expressive games seminar, Metz, France, 24 novembre 2014.
- Lelièvre E., « Jeux vidéo, valorisation du patrimoine, art numérique », Journée d'étude Valorisation de la recherche appliquée aux sciences du patrimoine : Utopie ou réalité ?, Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF) Paris, France, 14 novembre 2014
- Lelièvre E, Grouppier K., « Les Mystères de la Basilique ». Plaisir fictionnel, ludique et esthétique au service du patrimoine, Ludovia 2012, Ax-Les-Thermes, France, 29 août 2012.
- Grouppier K., Lelièvre E., « Les ARG comme paradigme de l'immersion : exemple du projet Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique », Journée d'étude Trans-immersion du CEAQ Sorbonne, Paris, France, 7 juin 2012.
- Levesque J., Lelièvre E. : « Creation and communication in virtual worlds, Experimentations with OpenSim », Virtual Reality International Conference de Laval Virtual., Symposium : New technologies for new uses, Laval, 6 avril 2011.
- Lelièvre E., « Esthétique des avatars d'univers persistants en 3D », journée d'étude « Nouvelles recherches en Arts et Technologies de l'Image », Saint-Denis, 21 janvier 2010.

Communications à destination des professionnels, des étudiants et du grand public :

- Lelièvre E., « Plantes, jardins et héritage naturel européen dans les jeux vidéo », Maison-Musée Jean-Monnet, Bazoches-sur-Guyonne, France, 15/02/20.
- Pennors A., Lelièvre E., Reynier M., « Au delà des écrans : comment le jeu utilise le(s) territoire(s) », Table ronde au festival Stunfest 2019 animée par B. Kunth, Rennes, France, 19 mai 2019.
- Lelièvre E., Grine E., Guillard L., « Le game-design de la gentillesse », Table ronde au festival Stunfest 2019 animée par M. Bedouet, Rennes, France, 18 mai 2019.
- Lelièvre E., Rubino G., « The Game and the Message: Video games, art and politics », Games Academy Guest Lecture, Falmouth, Grande Bretagne, 6 novembre 2018
https://www.youtube.com/watch?time_continue=5647&v=uO6xBctyzcM
- Lelièvre E., Gonzalez A., « Jeux vidéo indépendants : écosystèmes Français et Colombiens », Novembre Numérique de Bogota, Colombie, 17 novembre 2017.
- Maler E., Lelièvre E., « Discussion autour du jeu vidéo A Normal Lost Phone », Séminaire de doctorat InGame : Enjeux du Game Design, École Normale Supérieure, Paris, France, 28 mars 2017.
- Lelièvre E., « Recherche création, jeux en ligne et valorisation du patrimoine », Séminaire de Master 2 Arts et Technologies de l'Images, Saint-Denis, France, 26 septembre 2016.
- Lelièvre E., « Les Mystères de la Basilique et OFabulis : deux exemples de jeux vidéo innovants pour la valorisation du patrimoine », La Panacée, Montpellier, France, 9 octobre 2015.

- Lelièvre E., « Valorisation numérique du patrimoine », Séminaire épistémologique pour les doctorants Patrima, Labex Patrima, C2RMF, Paris, France, 21 mai 2015.
- Lelièvre E., « Des Mooc aux serious games », Connexions étudiantes, Amiens, France, 16 avril 2015.
- Lelièvre E., « OFabulis », Laval Virtual Days : Culture et Musées, Paris, France, 6 novembre 2014.
- Groupier K., Lelièvre E., Dromard A. : « Jeux & patrimoine : Les mystères de la Basilique – Ghost Invaders & O’Fabulis, deux dispositifs pour le Centre des monuments nationaux », Rencontres culture numérique : Médiation et numérique dans les équipements culturels, Centre Pompidou, Paris, 6 octobre 2014.
- Lelièvre E., « Étudier les jeux vidéo de l’intérieur et à travers les pratiques des joueurs : le projet de jeu expérimental OFabulis », Table ronde : Les savoirs du jeu vidéo, BPI du Centre Pompidou, Paris, 12 avril 2014.
- Lelièvre E., « Présentation du projet OFabulis », Rendez-vous des publics, Centre des monuments nationaux, Paris, 20 mars 2014.
- Lelièvre E., « Les Mystères de la Basilique », Xème rencontres du FFFOD : Le Numérique entre la formation informelle et formelle, Marseille, 20 novembre 2012.
- Lelièvre E., « Les mystères de la Basilique de Saint-Denis : écriture du jeu transmédia », Savante Banlieue, Villetaneuse, 12 octobre 2012.
- Lelièvre E., « Projet Les Mystères de la Basilique », Déjeuners de la technologie : Valorisation numérique du patrimoine, Saint-Denis, 13 décembre 2011.
- Lelièvre E., « Ensad-Expo, plateforme d'exposition de l'ENSAD dans les mondes virtuels », présentée à École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris, 16 février 2011.
- Lelièvre E., « Experiments on Online Role Playing Games », séminaire du programme intensif européen « Delphus Project 4 », Delphes (Grèce), 18 juillet 2010.
- Lelièvre E., Levesque J., Ramonguilhem B., Sordello N., « Conférence de présentation des projets du laboratoire EN-ER », Atopic Festival, Cité des sciences et de l’industrie, Paris, 31 octobre 2009.

Expositions :

- Le tombeau de Saint-Denis – 2012 : Installation vidéo présentée dans le cadre de l’exposition : « Saint-Denis : à en perdre la tête ! », Basilique de Saint-Denis, du 14 juin au 29 décembre 2012, Saint-Denis.
- Les Mystères de la Basilique – 2012 : Œuvre transmédia, Basilique Cathédrale de Saint-Denis, Musée d’Art et d’Histoire, Fabrique de la Ville, rues de la ville, du 30 mars au 28 avril 2012, Saint-Denis. Présentation du projet publiée dans le catalogue d'exposition Rêve de Monuments aux Éditions du patrimoine.
- EnsadExpo – 2011 : Architectures 3D présentées sur la plateforme d’exposition de l’ENSAD dans les mondes virtuels, du 20 au 30 juin 2011, OpenSim.
- La Rotonde des Valois, Visite virtuelle – 2010 : Installation interactive présentée au Festival Dimension 3 du 1er au 3 juin 2010, Saint-Denis et durant l’Exposition rétrospective de 25 ans d’Arts et Technologies de l’Image, Université Paris 8, du 16 au 22 janvier 2010, Saint-Denis.
- La Rotonde des Valois, le film- 2009 : Vidéo présentée aux 4es Bains Numériques, du 5 au 13 juin 2009, Enghien-les-Bains.
- Jongleuse – 2006 : Installation interactive réalisée dans le cadre du projet « Théâtre de marionnettes », Laval Virtual, du 25 au 30 avril 2006, Laval. (Le projet collectif a obtenu le deuxième prix du village de la création)