

CHCS

Centre d'histoire et des sociétés contemporaines

MME EDWIGE LELIEVRE

CHERCHEUR(EUSE)

Docteure en Arts numériques. Développeuse de jeux vidéo (Klang Games)
Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines > IECI - Institut d'études culturelles
et internationales > Laboratoire centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines
(CHCSC) >

Laboratoire centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines (CHCSC)

Coordonnées

ADRESSE MAIL edwige.lelievre@gmail.com

SITE INTERNET <http://www.armaghia.fr>

A

Itinéraire vers ce lieu **Bâtiment Vauban** 47 boulevard Vauban
78280 Guyancourt

B

Itinéraire vers ce lieu **Vélizy-Villacoublay** 10-12 avenue de l'Europe
78140 Vélizy-Villacoublay

Discipline(s)

Communication

Discipline(s) enseignée(s)

Sciences de l'information et de la communication, Arts

Thèmes de recherche

Thèmes de recherche :

- » Valorisation de l'héritage culturel et naturel à travers les jeux vidéo
- » Interaction et hybridation entre espaces physiques et espaces numériques
- » Poïétique des jeux vidéo : étude des processus de création artistiques et techniques des jeux vidéo.

Projets de recherche :

Tevi : Sensibilisation au jardinage et conscience des plantes à travers un jeu vidéo mobile <http://www.armaghia.fr/projets/tevi/>

Vestigia : Valorisation du site de Port-Royal-des-Champs pour son patrimoine naturel et architectural. <https://naturalgame.hypotheses.org/279>

OFabulis : Valorisation des monuments et agents du Centre des monuments nationaux dans un jeu vidéo en ligne <https://www.armaghia.fr/ofabulispres/>

Les Mystères de la Basilique : Valorisation du patrimoine et de l'histoire de la ville de Saint-Denis dans un jeu de rôle en réalité alternée (ARG) <https://www.armaghia.fr/ghost-invaders-les-mysteres-de-la-basilique/>

***La majorité des articles ci-dessous sont disponibles en livre accès sur HAL :
https://hal.archives-ouvertes.fr/search/index/q*/authIdHal_s/edwige-lelievre***

Articles de revues à comité de lecture :

Lelievre. 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*, Volume 1, Issue 2, 2020, 22 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.

Groupierre 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.

Lelièvre E., « Jeux de rôle en ligne : entre standardisation et création », in *MEI n°37 Les territoires du virtuel*, L'Harmattan, 2014, 11 pages.

Groupierre 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.

Chapitres d'ouvrages à comité de lecture :

Guenifi, Y., S. Hilaire et E. Lelievre. « 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.

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, Europia Productions, 2018, 20 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, Dibra digital library, 2016, 11 pages.

Conférences et séminaires scientifiques :

Lelievre E., « Des jardins disparus au problème des bananes : héritage naturel dans les jeux vidéo », Séminaire Passages, Pixel, Praxitèle, Metz, France, 15 mars 2022.

Lelievre E., « Research-creation methodology applied to video games and cultural

heritage valorisation », MetaMakers Seminar, Falmouth, Grande Bretagne, 16 octobre 2018.

Lelievre E., « Les espaces mixtes, morcelés, reconstruits et repeuplés du jeu vidéo *OFabulis* », VIII Coloquio Intermediações Culturais, Paraty, Brésil, 21 mai 2018.

Guenifi Y., Hilaire S., Lelievre 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.

Lelievre E., « Le sens des portes des légendes. Mots et lieux dans les espaces mixtes du jeu vidéo *OFabulis*. », séminaire Texte & Image 4, La Valette, Malte, 16 mars 2017.

Groupierre K. and Lelievre 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.

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

Deudon A., Lelievre E. Bordeau T., « Des monuments aux jardins, valorisation des héritages culturels et naturels dans les jeux vidéo », FSEJV, table ronde en ligne diffusée sur Twitch et animée par D. Duriot, France, 13 octobre 2021

Lelievre E., « Recherche-crédation et jeux vidéo », école ESGI, conférence en ligne, France, 02 février 2021.

Lelievre E., « Plantes, jardins et héritage naturel européen dans les jeux vidéo », Maison-Musée Jean-Monnet, Bazoches-sur-Guyonne, France, 15 février 2020.

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.

Lelièvre E., G. Delmas, M. Klaus, A. Congy, « Enseignement du jeu vidéo », Table ronde au Geek & Game Festival animée par Y. Rieder, Université Pierre et Marie Curie, Paris, France, 20 mai 2017.

Lelièvre E., Audissèrgue T., Gagne P.-A., « Les jeux vidéo peuvent-ils sauver le monde ? », Table ronde au festival Superdemain animée par E. Giner, Subsistances, Lyon, France, 14 mai 2017.

Lelièvre E., « Recherche création, jeux en ligne et valorisation du patrimoine », Séminaire de Master Création numérique, Chambéry, France, 6 avril 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.

Activités / CV

» Depuis 2022 : Gameplay programmer, Klang Games (Berlin, Allemagne), projet Seed

2021-2022 : Lead Programmer, Lightbulb Crew

2020-2021 : Développeuse C# Unity, Gamabilis, projet Roots of Tomorrow

2013-2020 : Maîtresse de conférences en Sciences de l'information et de la communication (CHCSC – IUT de Vélizy)

2018-2019 : Research Fellow (détachement) à Falmouth University (Angleterre), Games Academy. Chaire EraNet : MetaMakers Institute.

2012-2013 : ATER à l'Université de Savoie, Département Communication et Hypermédia, groupe de recherche G-SICA.

2013 : Qualification dans la 18e section (arts) de la CNU.

2012 : Doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, spécialité Images Numériques. Université Paris 8, Saint-Denis.

Informations complémentaires

Site Internet : <http://www.armaghia.fr>

Blog scientifique : <https://naturalgame.hypotheses.org/>

Mise à jour effectuée le 29/08/2023