

Game Evolution

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

APPEL À COMMUNICATIONS

5^{ÈME} COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

En ligne – 17 et 18 mai

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 11 AVRIL 2021

À ENVOYER À ANTOINE.CHOLLET@UMONTPELLIER.FR ET PHILIPPE.LEPINARD@U-PEC.FR

CONTEXTE

Malgré la crise sanitaire actuelle, l'actualité ludopédagogique est toujours aussi foisonnante. On assiste certes à certaines reconfigurations et transpositions vers le numérique, mais le besoin de se retrouver autour d'une table pour vivre des expériences ludopédagogiques n'a finalement jamais été aussi forte. Le jeu, qu'il soit numérique, physique ou hybride, s'invite donc avec légitimité dans les salles de cours en tant que méthode pédagogique innovante ou, du moins, transformante sous de multiples formes : jeux de rôle fantastiques (Lépinard et Vaquiéri, 2019), *escape games* (Guigon et al., 2017), etc.

Ces dispositifs ludopédagogiques offrent un nouveau regard sur l'enseignement et sur la place de l'enseignant-e en classe. De nombreux supports émergent également comme les dispositifs de réalité virtuelle, augmentée et mixte (notion de réalité étendue) autorisant à la fois de nouvelles possibilités

d'apprentissage mais aussi des réflexions sur la pédagogie elle-même (Fowler, 2015). Ces études académiques et applications concrètes rejoignent l'idée d'une transformation de la pédagogie et de son devenir dans l'enseignement (Lemoine et *al.*, 2019) et tentent de catégoriser les pratiques ludopédagogiques pour plus de lisibilité (Lépinard & Vandangeon-Derumez, 2019 ; Cholet, 2019).

Dans un autre contexte, le jeu peut devenir une activité sportive en tant que telle où l'apprentissage de techniques de haut niveau caractérise la pratique de l'*esport* (Besombes et *al.*, 2018). De nombreuses réflexions animent la communauté scientifique, notamment sur les pratiques managériales sous-jacentes à l'*esport* (Funk et *al.*, 2018) ou encore sur la place des femmes dans un écosystème plutôt masculin (Cullen, 2018). Les entreprises traditionnelles initialement en dehors de l'*esport* n'hésitent plus aujourd'hui à investir d'importantes sommes d'argent pour avoir leur propre équipe *esportive* ou pour devenir sponsors lors de grandes compétitions mondiales à l'instar des LCS (League of Legends Championship Series). Ces tendances dessinent de nouveaux modèles économiques à la fois pour les entreprises du jeu vidéo, parfois influencées à adapter leur prochain jeu vidéo au contexte de l'*esport*, mais aussi pour les entreprises extérieures à l'*esport* afin d'explorer de nouveaux marchés (Jenny et *al.*, 2018).

SOUSSION

Le Colloque International Game Evolution a pour ambition de traiter deux grandes thématiques : la ludopédagogie dans les sciences de gestion et l'*esport*. Toutefois, le colloque est également devenu au fil des éditions un lieu d'échange multidisciplinaire et propose une session spécifique pour les communications en dehors du champ des sciences de gestion. Ainsi, et sans être exhaustif, doctorant-e-s, enseignant-e-s, enseignant-e-s-chercheur-e-s et formateur-ric-e-s du secteur public ou privé sont invité-e-s à soumettre des propositions de communication autour des sujets suivants :

- Résultats de pratiques ludopédagogiques expérimentales ;
- Présentation de dispositifs ludopédagogiques ;
- Posture de l'enseignant dans un cadre ludopédagogique ;
- Positionnement des institutions par rapport à la ludopédagogie ;
- Écosystème du jeu (vidéo, physique ou hybride) ;
- Technologie immersive et jeu vidéo pour la pédagogie ou le sport électronique ;
- Management et sport électronique ;
- Genre, jeux vidéo et *esport* ;
- Économie de l'*esport*.

CONSIGNES DE SOUMISSION

Communication scientifique

Les propositions de communication (entre 10 et 20 pages bibliographie comprise) contiendront un titre, un résumé, une problématique de recherche ou d'ordre professionnelle, une revue de la littérature ou un état de l'art professionnel, la méthodologie employée, les résultats, limites et perspectives de l'étude en mettant l'accent sur les apports pédagogiques et/ou managériaux.

Il est demandé aux communicants de préciser leur discipline d'appartenance avec la section CNU pour les chercheurs ou leur secteur d'activité pour les professionnels en entreprise. **Les articles peuvent être soumis en anglais mais les présentations se feront en français.**

Poster

Nouveauté 2021 : il est possible de soumettre une proposition de communication sous la forme d'un poster (image) accompagné ou non d'un document texte (pas de contraintes de pages). La structuration globale du poster sera dans la mesure du possible identique à celle demandée pour un article.

Retour d'expérience

Nouveauté 2021 : il est également possible de soumettre un retour d'expérience sur une pratique ludopédagogique (entre 3 et 5 pages bibliographie comprise). Les retours d'expérience doivent être composés des parties suivantes.

- Problématique pédagogique ;
- Description et méthodologie d'application ;
- Apports de la pratique ludopédagogique ;
- Synthèse et bilan du retour d'usage en classe.

Adresse de soumission

Les propositions de communication, poster ou retour d'expérience, anonymes, doivent être envoyés au format .DOCX ou .PDF à :

- Antoine Chollet : antoine.chollet@umontpellier.fr ;
- Philippe Lépinard : philippe.lepinard@u-pec.fr.

CALENDRIER

- Date limite de soumission : 11 avril 2021 ;
- Notification de décision aux auteurs : 25 avril 2021 ;
- Envoi des versions finalisées des communications : 9 mai 2021 ;
- 5^{ème} édition du Colloque International Game Evolution : 17 et 18 mai 2021.

COMITÉ SCIENTIFIQUE

- Nicolas Besombes, Maître de conférences, Université de Paris ;
- Antoine Chollet, Maître de conférences Université de Montpellier ;
- Jean-Pierre Dumazert, Enseignant Chercheur, Excelia Group La Rochelle ;
- Philippe Lépinard, Maître de conférences, Université Paris-Est Créteil ;
- Isabelle Vandangeon-Derumez, Professeure des universités, Université d'Évry.

COMITÉ D'ORGANISATION

- Antoine Chollet, antoine.chollet@umontpellier.fr ;
- Philippe Lépinard, philippe.lepinard@u-pec.fr.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Pour plus d'informations sur le colloque, vous pouvez consulter le site Internet de l'évènement : <http://gameevolution.extragames.fr>. Les inscriptions seront ouvertes début 2021 (colloque gratuit).

RÉFÉRENCES

Abt, C. (1970), *Serious Games*, New-York : The Viking Press.

Alvarez, J. et D. Djaouti (2012), *Introduction au Serious Game*, Marly : Questions théoriques.

Alvarez, J., Djaouti, D. et O. Rampnoux (2016), *Apprendre avec les serious games*, Poitiers : Canopé Éditions.

Apter, M. J. (1991), *A Structural-Phenomenology of Play*, in J. H. Kerr and M. J. Apter (dir.) *Adult Play: A Reversal Theory Approach*, Amsterdam : Swets and Zeitlinger.

Becker, K. (2017), *Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide*, Calgary : Springer.

Besombes, N., Brocard, J. F., Euthine, S., Rabu, G., & Rocher, F. (2018), « L'esport aux manettes!: Nouvelles pratiques », *Jurisport: Revue juridique et économique du sport*, (185), pp. 17-34.

Chamberland, G. et G. Provost (1996), *Jeu, Simulation et jeu de rôle*, Québec : Presses de l'Université du Québec.

Chee, Y. S. (2016), *Games-to-Teach or Games-to-Learn: Unlocking the Power of Digital Game-Based learning Through Performance*, Singapore : Springer.

Chollet, A. (2015), *Apprentissage et mobilisation de compétences managériales des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, Thèse de Doctorat, Soutenue le 1er Décembre 2015, Université de Montpellier, Montpellier.

Chollet, A. (2019), « Différence entre jeu vidéo, serious game, serious-gaming et ludification : proposition d'une typologie des usages managériaux des technologies et pratiques ludiques », *Actes du 24^{ème} Colloque AIM : Association Information et Management*, 3-5 juin, Nantes.

- Cullen, A. L. (2018), « "I play to win!": Geguri as a (post) feminist icon in esports », *Feminist Media Studies*, 18(5), pp. 948-952.
- Djaouti, D. (2011), *Serious Game Design : considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, Thèse de doctorat en informatique, université de Toulouse III.
- Dumazert, J.-P. (2010), "Relation client et mondes virtuels : quelles variables culturelles explicatives de la performance de la fonction commerciale sur les MMOGs ?", *Management & Avenir*, 31, 190-208.
- Dumazert, J.-P. (2011), "Chef de guildes et métier de manager : un constat RH pour une prospective sectorielle appliquée aux mondes virtuels", *Management & Avenir*, 49, 256-276.
- Dumazert, J.-P. (2013), "Notion de risque sur les mondes virtuels : une approche par les jeux massivement multi-joueurs", *Innovations*, 40, 33-50.
- Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik O. (2020), Enseigner l'anglais grâce aux jeux de rôle sur table : le cas de la mise en œuvre de la pédagogie actionnelle en école universitaire de management, *4^{ème} colloque international Game Evolution*, Créteil.
- Fowler, C. (2015), « Virtual reality and learning: Where is the pedagogy? », *British journal of educational technology*, 46(2), pp. 412-422.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018), « eSport management: Embracing eSport education and research opportunities », *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Genvo S. (2013) « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n°1.
- Guigon, G., Humeau, J., & Vermeulen, M. (2017) « Escape Classroom: un escape game pour l'enseignement », *Actes du 9^{ème} Colloque Questions de Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur (QPES)*, 13-16 juin, Grenoble.
- Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018), « eSports Venues: A New Sport Business Opportunity », *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), pp. 34-49
- Lemoine, P. A., Yates, M., & Richardson, M. D. (2019), *Technology and learning: preparing teachers for the future, In Pre-Service and In-Service Teacher Education: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*, pp. 2164-2182, IGI Global.
- Lépinard, P. (2018), « Blocs Minecraft et briques LEGO® : complémentarité de techniques ludopédagogiques pour la co-construction de connaissances en management », *Actes du 2^{ème} Colloque International Game Evolution (CIGE)*, 7 juin, Montpellier.
- Lépinard, P., Vandageon-Derumez, I. (2019), Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant·e·s, *XXVIII^{ème} conférence de l'AIMS*, Dakar.
- Lhuillier, B. (2011), *Concevoir un serious game pour un dispositif de formation : pour réussir vos projets de formation innovants !*, Mercuès : FYP Éditions.

Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005), *Serious games: Games that educate, train, and inform*, Muska & Lipman/Premier-Trade.

Michel H. & Mc Namara P. (2014), « Serious Games : faites vos jeux ! », *Systèmes d'Information et Management*, 19(3), pp. 3-8.

Ramnarine-Rieks, A. (2014), « Incorporating Collaborative Game Design in Information Literacy Classes: A Case Study », *Proceedings of International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI 2014, Seville, Spain)*, November 17-19.

Salen, K. et E. Zimmerman (2004), *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, London : MIT Press Cambridge.

Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2015), « Classcraft: de la gamification à la ludicisation », *Actes de la 7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH)*, 2-5 juin, Agadir, pp. 360-371.

Sauve, L. et D. Kaufman, D. (2010), *Jeux et simulations éducatifs : études de cas et leçons apprises*, Québec : Presses de l'Université du Québec.