

Game Evolution

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

APPEL À COMMUNICATIONS

6^{ÈME} COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

- Démarches de conception de dispositifs ludopédagogiques -

En ligne – 19 et 20 mai 2022

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 20 MARS 2022

À envoyer à Antoine.Chollet@umontpellier.fr et Philippe.Lepinard@u-pec.fr

CONTEXTE

Qu'il soit numérique, physique ou hybride, le jeu, pris isolément ou intégré dans un dispositif ludopédagogique, est dorénavant largement accepté dans les salles de cours. Nous assistons bien entendu à de nombreuses reconfigurations et transpositions vers le numérique dues à la crise sanitaire de la Covid-19. Pour autant, le besoin de se retrouver autour d'une table pour vivre des expériences ludopédagogiques en présentiel est toujours aussi prégnant. Plus largement, le développement de la ludopédagogie dans l'enseignement supérieur et la formation professionnelle offre aussi un nouveau regard sur l'enseignement et sur la place de l'enseignant ou du formateur en classe. De nombreux supports émergent 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 ; Chollet, 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). Aujourd'hui, les entreprises traditionnelles, initialement en dehors de l'*esport*, n'hésitent plus 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 d'affaires 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).

THÈMES 2022

Le Colloque International *Game Evolution* a pour ambition de traiter deux grandes thématiques : la ludopédagogie dans les sciences de gestion et l'*esport*. Après un immense succès en 2021, l'édition 2022 souhaite aborder plus particulièrement les démarches de conception des dispositifs ludopédagogiques. Cette thématique peut être envisagée à de multiples niveaux pouvant aller, par exemple, de l'ingénierie pédagogique pour un enseignant au processus de développement d'une *serious game* dans une entreprise. Une collaboration avec la revue *Innovations pour la réalisation d'un numéro spécial en 2023* est envisagée afin d'approfondir cette thématique.

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, doctorants, enseignants, enseignants-chercheurs et formateurs du secteur public ou privé sont invités 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.

La feuille de style est disponible sur le site Internet du CIGE 2022.

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

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

Il est également possible de soumettre un retour d'expérience sur une pratique ludopédagogique (entre 3 et 5 pages bibliographie comprise), composé 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 : 20 mars 2022 ;
- Notification de décision aux auteurs : 17 avril 2022 ;
- Envoi des versions finalisées des communications : 15 mai 2022 ;
- 6^{ème} édition du Colloque International Game Evolution : **19 et 20 mai 2022.**

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.
- Émilie Ruiz, Maître de conférences, Université de Strasbourg

COMITÉ D'ORGANISATION

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

PRIX

Plusieurs prix seront remis cette année :

- Le prix de la meilleure communication du CIGE 2022 ;
- Le prix de la meilleure communication en lien avec le thème du colloque ;
- Le prix de la meilleure recherche vidéoludique (en partenariat avec l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo).

Pour en savoir plus sur le Prix de la Recherche Vidéoludique, le règlement détaille les modalités de soumission ci-après : <http://gameevolution.extragames.fr/wp-content/uploads/2022/02/Reglement-1ere-Edition-Prix-de-la-Recherche-Videoludique.pdf>.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Pour plus d'informations sur le colloque, vous pouvez consulter le site Internet de l'évènement : <http://gameevolution.extragames.fr>.

L'inscription au colloque est gratuite mais obligatoire sur le site du CIGE 2022 (lien ci-dessus).

PERSPECTIVES DE PUBLICATION DES COMMUNICATIONS

Au-delà de la publication des communications dans les actes du colloque, les meilleures communications pourront être recommandées pour la publication en article dans des revues en sciences de gestion.

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*, 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 9ème 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.