

### » RÈGLEMENT DE LA 1<sup>ÈRE</sup> ÉDITION - PRIX DE LA RECHERCHE VIDÉOLUDIQUE

#### ARTICLE 1 - ORGANISATION

1.1. Le prix de la recherche vidéoludique, nommé ci-après « prix » est organisé et remis par le Colloque International Game Evolution (CIGE) nommé ci-après « organisateurs », dont la 6<sup>ème</sup> édition a lieu les 19-20 mai 2022 en ligne, en partenariat avec l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo via son collège honoraire.

1.2. Les organisateurs peuvent modifier à tout moment ce présent règlement sans préavis et sans justification.

#### ARTICLE 2 - PRÉSENTATION

2.1. Le prix vise à récompenser une recherche rédigée en français par un(e) chercheur(euse) ou une équipe basée en France, qui porte sur les jeux vidéo (incluant : serious game, serious-gaming, esport et gamification) principalement dans les Sciences Humaines et Sociales (exemple : sciences de gestion, sciences de l'information et de la communication, sciences du sport, etc.) ou tout autre discipline ayant des implications professionnelles pour l'industrie vidéoludique. Le travail récompensé peut être une recherche menée à titre individuelle, un article publié dans une revue académique, une communication publiée dans des actes de colloque ou de conférence.

2.2. Les ouvrages publiés par une maison d'édition sont exclus de ce prix mais peuvent concourir au prix du meilleur ouvrage de l'Académie (hors CIGE). De même sont exclus de ce prix les thèses, chapitres d'ouvrage, les articles publiés dans des revues non académiques, ateliers, conférences professionnelles et institutionnelles.

#### ARTICLE 3 - OBJECTIFS

3.1. Les objectifs du prix sont multiples :

- **Soutenir et encourager les recherches** ainsi que les chercheur(e)s francophones sur le jeu vidéo ;
- **Faire connaître ces travaux** auprès des professionnel(le)s du secteur et du grand public et montrer en quoi la recherche sur le jeu vidéo peut les aider ;
- **Susciter ou favoriser l'intérêt** des professionnel(le)s du secteur vidéoludique à lire des recherches académiques sur le jeu vidéo ;
- **Offrir des opportunités et créer des collaborations** entre des studios de jeux vidéo et des chercheur(e)s ;
- **Créer des liens et des échanges** entre le monde universitaire et le monde de l'entreprise.

#### ARTICLE 4 - MODALITÉS DE CANDIDATURE

4.1. Pour concourir l'année N, les travaux doivent avoir été publiés dans l'année civile N-1. Exceptionnellement, pour la première édition du prix en 2022, les travaux soutenus ou publiés depuis 2020 sont autorisés.

4.2. La date limite de dépôt des candidatures est fixée au 1 avril 2022.

4.3. Au moins l'un(e) des auteur(e)s de la recherche soumise doit être titulaire dans (ou rattaché(e) à) une structure de l'enseignement supérieur ou de recherche soit en tant que Maître(sse) de Conférences, Professeur(e) des Universités, Chercheur(e) CNRS ou assimilé(e) (écoles supérieures privées).

#### ARTICLE 5 - DOSSIER DE CANDIDATURE

5.1. Le dossier de candidature doit comprendre obligatoirement l'ensemble des pièces suivantes :

- Le fichier du document au format PDF ;
- Un document d'une page résumant les enjeux et les résultats de la recherche, sous forme d'un fichier PDF avec par exemple une infographie ;

5.2. Les pièces susmentionnées doivent être envoyées sous forme électronique au jury, via le formulaire en ligne suivant, avant la date de clôture des soumissions fixée dans l'article 8 : <https://forms.gle/ypto2T9yG4ZdxWSeA>.

#### ARTICLE 6 - DOTATION DU PRIX

6.1. Le prix donne lieu à :

- Une cérémonie de remise de prix lors du CIGE ;
- Une valorisation de la part des organisateurs.

#### ARTICLE 7 - COMPOSITION DU JURY

7.1. Le jury est constitué d'enseignant(e)s-chercheur(e)s, de chercheur(e)s ou de chercheur(e)s professionnel(le)s membres de l'Académie volontaires pour y participer, quel que soit leur collège d'appartenance. La liste des membres du jury est actualisée et validée tous les ans par le Comité d'Organisation du Colloque et un(e) représentant(e) de l'Académie.

7.2. Le/la président(e) du Syndicat National du Jeu Vidéo est membre de droit du jury.

7.3. Si l'un(e) des membres du jury a été directeur/trice de thèse ou de mémoire, membre du jury de soutenance de l'un(e) des candidat(e)s, éditeur/éditrice ou hébergeur(e) ou lié(e) par un lien familial à l'un(e) des candidat(e)s il/elle ne peut pas prendre part aux évaluations et aux délibérations concernant ce(tte) candidat(e).

#### ARTICLE 8 - CALENDRIER

8.1. Le calendrier pour la 1<sup>ère</sup> édition du prix est le suivant :

- 1 février 2022 : ouverture des candidatures ;
- 10 mars 2022 : annonce du prix lors des Pégases de l'Académie des Arts et techniques du Jeu Vidéo ;
- 1 avril 2022 : clôture des candidatures.
- 19-20 mai 2022 : annonce du prix lors du CIGE.

### » RÈGLEMENT DE LA 1<sup>ÈRE</sup> ÉDITION - PRIX DE LA RECHERCHE VIDÉOLUDIQUE

#### ARTICLE 9 - CRITÈRES D'ÉVALUATION

9.1. Chaque membre du jury attribue aux recherches soumises une note, répartie selon les critères suivants :

- **Problématique** : pertinence et clarté de la question de recherche amenée par l'auteur (*coefficient 2*) ;
- **Cadre conceptuel** : théories et état de l'art amené par le chercheur (*coefficient 4*) ;
- **Méthodologie** : robustesse de la méthodologie employée et définition de la démarche terrain (*coefficient 2*) ;
- **Résultats** : intérêt des résultats au regard de la recherche et de la problématique (*coefficient 4*) ;
- **Apports professionnels** : intérêts professionnels pratiques ou théoriques dans une application directe dans la réflexion des métiers de terrain (*coefficient 4*) ;
- **Originalité** : singularité et aspect innovant de la recherche (*coefficient 2*) ;
- **Accessibilité** : compréhension et style de la recherche par le milieu professionnel (*coefficient 2*).

9.2. La recherche qui obtient la meilleure note est récompensée par le prix. En cas d'égalité, le choix définitif revient au / à la président(e) du SNJV dont la voix est prépondérante.

#### ARTICLE 10 - ENGAGEMENT DES LAURÉATS

10.1. Sauf exception dûment motivée, le/la lauréat(e) s'engage à assister à l'éventuelle cérémonie de remise du prix dont il/elle est bénéficiaire et à participer aux événements associés à cette cérémonie. Ils/elles s'engagent à signer l'autorisation d'image permettant les actions de communication autour du prix

#### ARTICLE 11 - RESPONSABILITÉ

11.1. En participant au prix, les candidat(e)s/lauréat(e)s doivent s'assurer que leur participation n'est pas contraire à d'autres engagements qu'ils/elles auraient pris.

11.2. Le présent règlement est soumis à la loi française. Tout litige afférent à son interprétation et son application relève de la seule compétence juridictionnelle française.

11.3. La participation au prix de la recherche implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

#### ORGANISATEURS DU PRIX



Site Internet du CIGE : <http://gameevolution.extragames.fr>

Antoine Chollet - antoine.chollet@umontpellier.fr)

Philippe Lépinard - philippe.lepinard@u-pec.fr)

#### PARTENAIRE DU PRIX



Site Internet de l'Académie : <https://academiejeuvideo.org/>

Contact - contact@academiejeuvideo.org



#### APPEL À COMMUNICATION 6ÈME ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

Flashez le QR Code pour accéder au contenu au format PDF de l'appel à communication de la 6ème édition du CIGE.

Plusieurs formats de soumissions sont acceptés.

**Date limite de soumission : 1 mars 2022**