



Game Evolution  
LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

## PROGRAMME

### 6<sup>ÈME</sup> COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

En Ligne – 19 et 20 mai 2022

JEUDI 19 MAI 2022 DE 10H00 À 18H30

#### 10H00 - 10H30 : ACCUEIL DE LA 6<sup>ÈME</sup> ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION - 1<sup>ÈRE</sup> JOURNÉE

- **Intervention d'Emmanuelle Dubocage - Université Paris-Est Créteil (UPEC)**  
*Directrice de l'Institut de Recherche en Gestion (IRG, EA 2354)*
- **Intervention des Organisateurs**
  - **Antoine Chollet - Université de Montpellier (UM)**
  - **Philippe Lépinard - Université Paris-Est Créteil (UPEC)**

#### 10H30 - 11H30 : CONFÉRENCE PLÉNIÈRE

- **Présentation de la guilde des ludopédagogues francophones**  
*Thierry Secqueville*

#### 11H30 - 13H00 : SESSION N°1 – APPORTS DU JEU POUR LA PÉDAGOGIE

- **Recourir à la ludopédagogie pour développer la réflexivité des étudiant-e-s ? Les apports d'une recherche pluridisciplinaire en méthodes mixtes**  
*Bérénice Kübler et Laura Carmouze*
- **"Be prepared, it's a game!" Students' engagement in serious games on sales management education**  
*Pascal Brassier*
- **Le jeu, un développeur de compétences à prendre au sérieux**  
*Cindy Furnon, Thomas Longeon et Iza Marfisi*

#### 13H00 - 14H00 : PAUSE

#### 14H00 - 15H00 : CONFÉRENCE PLÉNIÈRE

- **Philodéfi : de la conception à la concrétisation d'un jeu de société pédagogique pour apprendre la philosophie autrement**  
*Stéphane Marcireau*

**15H00 - 16H00 : SESSION N°2 – POSTERS AUTOUR DE LA LUDOPÉDAGOGIE ET DE L'ESPORT**

- **Conception d'un outil d'introduction à la prospective**  
*Matthieu Denoual*
- **Depuis la massification de l'enseignement en distanciel, quelles sont les intentions des enseignants en mobilisant la ludo-pédagogie ?**  
*Clément Desgourdes, Caroline O'Neill et Liliane Carmagnac*
- **Co-construction du jeu vidéo didactique The lost legacy pour l'apprentissage de compétences métiers du vitrail**  
*Mériem El Mansouri et David Arnaud*
- **Performance sportive d'élite : comprendre la fatigue dans un cadre de performance cognitive**  
*Youenn Rocaboy, Philippe Vacher et Mitchell Nicholson*

**16H00 - 16H30 : PAUSE**

**16H30 - 17H45 : SESSION N°3 – RETOURS D'EXPÉRIENCES SUR DES DISPOSITIFS LUDIQUES**

- **Former les futurs managers au retour d'expérience : le cas d'un dispositif ludopédagogique universitaire s'appuyant sur les wargames sur table**  
*Olivier Douin et Philippe Lépinard*
- **Mise en œuvre de jeux de rôle sur table dans l'enseignement de l'anglais en école universitaire de management : Synthèse préliminaire du projet EdUteam JDR après trois années d'expérimentation**  
*Patricia Fournier-Noël, Philippe Lépinard et Odile Solnik*
- **Dispositifs ludopédagogiques de sensibilisation au management : exemples de mises en œuvre de serious gaming**  
*Laureen Hiet, Léa Savourel et Tiphany Zanelle*
- **JÀDE – Jouons à Distance Ensemble : Expérimentation de serious gaming distanciel pour maintenir le lien et pratiquer la langue française**  
*Guillaume Garçon*

**17H45 - 18H00 : PAUSE**

**18H00 - 18H30 : CÉRÉMONIE DE REMISE DES PRIX**

- **Prix de la Meilleure Communication du Colloque International Game Evolution 2022**
- **Prix de la Meilleure Communication en Lien avec la Thématique de l'Édition 2022**
- **Prix de la Recherche Vidéoludique – 1<sup>ère</sup> Edition**  
*Meilleure Recherche Académique Française sur le Jeu Vidéo*  
*En partenariat avec l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo*
- **Quelques Surprises !**

**18H30 : FIN DE LA 1<sup>ÈRE</sup> JOURNÉE DE LA 6<sup>ÈME</sup> ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION**

VENDREDI 20 MAI 2022 DE 09H30 À 17H30

**09H30 - 10H00 : ACCUEIL DE LA 6<sup>ÈME</sup> ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION - 2<sup>ÈME</sup> JOURNÉE**

- **Intervention d'Emmanuel Houzé - Université de Montpellier (UM)**  
*Directeur de l'IAE de Montpellier*  
*Membre de Montpellier Recherche Management (MRM, EA 4557)*
- **Intervention des Organisateurs**
  - **Antoine Chollet - Université de Montpellier (UM)**
  - **Philippe Lépinard - Université Paris-Est Créteil (UPEC)**

**10H00 - 11H00 : CONFÉRENCE PLÉNIÈRE**

- **Le passe-temps : reflet de l'écosystème ludique**  
*Simon Murat*

**11H00 - 13H00 : SESSION N°4 – MANAGEMENT ET CONCEPTION LUDIQUE**

- **Quelle place pour les simulateurs de vol en master de sciences de gestion ?**  
*Rawda Altombokshi et Inès Hu*
- **Coaching réciproque en école universitaire de management : Utilisation d'un jeu de cartes comme support aux séances**  
*Émilie Peneloux*
- **À propos de la création d'un Escape Game à partir d'une coquille de jeu sérieux numérique accessible**  
*Mathieu Muratet, Melissa Arneton, Anne Vanbrugghe, Véronique Geffroy, Marie-Hélène Ferrand et Thomas Planques*
- **Mesure des préférences en gamification : proposition d'une échelle de mesure**  
*Julien Saint-Samat, Antoine Chollet, Alexandre Duarte et Anne Mione*

**13H00 - 14H00 : PAUSE**

**14H00 - 16H00 : SESSION N°5 – LUDOPÉDAGOGIE, JEUX VIDÉO ET ESPORT**

- **Kit Ludopédagogique d'Aide au Portfolio – KLAP**  
*Reine Ngo Ngue, Benoît Jacquet et Vincent Roger*
- **Ludopédagogie dans la formation initiale des enseignants : jeu de postures dynamiques pour la découverte de l'algorithmique jusqu'au robot pédagogique**  
*Olivier Perlot*
- **Ludique mais historique : Quand le patrimoine s'invite aux jeux vidéo**  
*Kenza Gana et Azza Temessek*
- **Profit, avantage au premier entrant ou rente relationnelle ? Les stratégies des clubs sportifs professionnels français**  
*William De Moor, Mickaël Terrien, Christophe Durand et Nicolas Besombes*

**16H00 - 16H15 : PAUSE**

**16H15 - 17H15 : TABLE RONDE**

- **Le management dans l'esport : pratiques, enjeux et opportunités**

*Animateur : Antoine Chollet – Université de Montpellier*

*Participants :*

- *Laura "Mylolotte" D. : Maganeuse Esport (Elyandra Esport)*
- *Youenn "Chcicken" Rocaboy : Manager de la Performance Esportive (NAVI)*
- *Antoine "Papass" Pasquier : Coach Esport (Freelance)*
- *Pierre "Lord" Pastor : Directeur (Montpellier Talent Player)*

**17H15 - 17H30 : CLÔTURE DE LA 6<sup>ÈME</sup> ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION**

**COLLOQUE EN LIGNE (ZOOM)**

**Inscription gratuite mais obligatoire : <https://forms.gle/3ATUtZhBpij45Tm86>**

*Lien Zoom envoyé la veille du colloque aux personnes inscrites*

*Information : En cas de forte affluence, une retransmission live sur Twitch sera envisagée*