

Game Evolution

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

APPEL A COMMUNICATIONS

9^E COLLOQUE INTERNATIONAL *GAME EVOLUTION*

*Dimensions internationales de la ludopédagogie
dans les sciences de gestion et du management*

En ligne – 15 mai 2025

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 15 FEVRIER 2025

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

CONTEXTE

Qu'il soit numérique, physique ou hybride, pris isolément ou intégré dans un dispositif ludopédagogique, détourné ou conçu spécifiquement comme les jeux sérieux, le jeu est dorénavant largement accepté dans les salles de cours. Dans le champ des sciences de gestion et du management, toutes les associations scientifiques majeures (AIMS, AIM, AGRH, etc.) possèdent dorénavant un groupe formel travaillant sur la transformation pédagogique avec de nombreux travaux sur la ludopédagogie. Si, dans un premier temps, les chercheurs s'intéressant à la ludopédagogie ont dû catégoriser les différentes pratiques pour plus de lisibilité (Lépinard & Vandangeon-Derumez, 2019 ; Chollet, 2019 ; Lépinard, 2022), les travaux se sont multipliés au sein des écoles et universités. En parallèle, le monde professionnel s'est également emparé des questions ludopédagogiques. De nombreuses associations professionnelles (Syndicat des *Serious Game Designers*, Guilde des Ludopédagogues francophones, Consortium National de la Ludopédagogie, etc.) et plusieurs salons

dédiés (LudiNord Pro, *Serious Game* Toulouse, Lud'Académie, etc.) sont apparus depuis quelques années. Si tous les domaines d'activités sont concernés, le management est une thématique particulièrement bien représentée.

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).

THÈME 2025

Le Colloque International *Game Evolution* a pour ambition de traiter deux grandes thématiques : la ludopédagogie dans les sciences de gestion et l'*esport*. **L'édition 2025 souhaite aborder les dimensions internationales de ces deux domaines : projet pédagogique de type COIL (*Collaborative Online International Learning*), projet de recherche international, gestion d'un évènement *esport* international, etc.**

Les textes en dehors de la dimension internationale sont également bienvenus.

CONSIGNES DE SOUMISSION

Les contributeurs 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*

Article de recherche

Les propositions de communication (entre 15 et 20 pages, page de titre et bibliographie comprises) contiendront un titre, un résumé, une problématique de recherche, une revue de la littérature, 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 2025.

Les articles peuvent être soumis en anglais mais les présentations se feront en français.

Poster académique

Il est possible de soumettre une proposition de communication sous la forme d'un poster 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 académique ou professionnel

Il est également possible de soumettre un retour d'expérience sur une pratique ludopédagogique (une dizaine de pages, page de titre et 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

La feuille de style est disponible sur le site Internet du CIGE 2025.

Adresse de soumission

Les propositions de communication, poster ou retour d'expérience, anonymes, doivent être déposés sur le site internet de l'évènement : <https://cige2025.sciencesconf.org/>.

CALENDRIER

- Date limite de soumission : 15 février 2025
- Notification de décision aux auteurs : 15 avril 2025
- Envoi des versions finalisées des communications : 10 mai 2025
- 9^e édition du Colloque International Game Evolution : **15 mai 2025**

COMITÉ SCIENTIFIQUE

- Nicolas Besombes, Université de Paris
- Simon Bourdeau, Université du Québec à Montréal

- Antoine Chollet, Université de Montpellier
- Jean-Pierre Dumazert, Excelia Group La Rochelle
- Yannick Hémond, Université du Québec à Montréal
- Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil
- Sanne Stijve, Ericsson
- Isabelle Vandangeon-Derumez, Université d'Évry
- Robert Viseur, Université de Mons
- Émilie Ruiz, Université Savoie Mont Blanc

COMITÉ D'ORGANISATION

- Antoine Chollet, Université de Montpellier
- Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil

PRIX

Plusieurs prix seront remis cette année :

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

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Pour plus d'informations sur le colloque, vous pouvez consulter le site internet de l'évènement (<https://cige2025.sciencesconf.org/>) ou nous contacter (cige2025@sciencesconf.org).

L'inscription au colloque est gratuite mais obligatoire via le site sciencesconf du colloque (ouverture des inscriptions le 1^{er} mars 2025).

RÉFÉRENCES

Abt, C. (1970). *Serious Games*. The Viking Press.

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

Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux O. (2016). *Apprendre avec les serious games*. 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*, Swets and Zeitlinger.

- Becker, K. (2017). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide*. Springer.
- Besombes, N., Brocard, J. F., Euthine, S., Rabu, G., & Rocher, F. (2018). L'esport aux manettes! Nouvelles pratiques. *Jurispport: Revue juridique et économique du sport*, 185, 17-34.
- Chee, Y. S. (2016). *Games-to-Teach or Games-to-Learn: Unlocking the Power of Digital Game-Based learning Through Performance*. Springer.
- 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. *24^e Colloque de l'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), 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.
- Fournier, C., & Chevalier, F. (2024). *Pratiques pédagogiques innovantes*. Ems Management Et Sociétés.
- Fowler, C. (2015). Virtual reality and learning: Where is the pedagogy? *British journal of educational technology*, 46(2), 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*, 1.
- Guigon, G., Humeau, J., & Vermeulen, M. (2017). Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement *Actes du 9^e 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), 34-49.
- Lépinard, P., Vandageon-Derumez, I. (2019). Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant-e-s. *XXVIII^e conférence de l'AIMS*, Dakar.
- Lépinard, P. (2022). La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUteam, *Éducatons*, 6(1).
- Lhuillier, B. (2011). *Concevoir un serious game pour un dispositif de formation : pour réussir vos projets de formation innovants !* 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), 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*. MIT Press Cambridge.
- Sauve, L. et D. Kaufman, D. (2010). *Jeux et simulations éducatifs : études de cas et leçons apprises*. Presses de l'Université du Québec.
- Zerbib, R., & Martinache, G. (2024). *Formation : comment relever le défi des compétences transversales ?* Éditions EMS.