

Game Evolution

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

APPEL À COMMUNICATIONS

7^{ÈME} COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

- Intégration de la ludopédagogie en formation continue -

En ligne – 25 et 26 mai 2023

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 15 FÉVRIER 2023

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 2023

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 2023 souhaite aborder plus particulièrement les pratiques et dispositifs ludopédagogiques mis en œuvre dans le cadre de la formation continue dans l'enseignement supérieur, dans les organismes de formation mais également au sein même des entreprises. L'approche peut donc tout aussi bien concerner des formateurs indépendants intervenant directement au sein des organisations que des enseignants du supérieur ayant imaginé des dispositifs spécifiques pour des publics en formation continue.

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*.

FORMATS DE SOUMISSION

Quatre formats de soumission sont possible au CIFGE 2023.

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 2023.

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 (PDF) 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 5 et 10 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.

Réalisation étudiante (mémoire, article, projet, etc.)

Enfin, pour les étudiants, une session sera consacrée pour la présentation de leur travail. Cette session est réservée aux étudiants inscrits dans l'enseignement supérieur en 2022-2023 ou pour des étudiants ayant soutenu un mémoire durant l'année universitaire 2021-2022. L'objectif consiste à réaliser une médiation scientifique autour d'un travail mené pendant les études.

Si la présentation est un mémoire, il sera demandé la soumission du mémoire dans son intégralité ainsi qu'une synthèse en 3-5 pages du travail réalisé. Seuls les travaux abordant la thématique de la ludopédagogie, de l'esport ou du jeu au sens large (incluant par exemple : jeu vidéo, jeu de société, escape game, jeu sérieux, ludification ou encore serious-gaming) seront acceptés.

AUTRES CONSIGNES

Adresse de soumission

Les soumissions doivent être envoyées au format .DOCX ou .PPTX à :

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

Format des présentations

Chaque format aura un temps de présentation spécifique et sera communiqué ultérieurement.

CALENDRIER

- Date limite de soumission : 15 février 2023 (le document doit être fourni en DOCX pour les articles et retour d'expérience et en PPTX pour les posters) ;
- Notification de décision aux auteurs : 1^{er} avril 2023 ;
- Envoi des versions finalisées des communications : 15 mai 2023 ;
- 7^{ème} édition du Colloque International Game Evolution : 25 et 26 mai 2023.

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, dont voici les principaux :

- Le prix de la meilleure communication du CIGE 2023 ;
- Le prix de la meilleure communication en lien avec le thème du colloque ;
- Le prix de la meilleure recherche scientifique sur les jeux vidéo (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 : <http://gameevolution.extragames.fr>. Les inscriptions seront ouvertes début 2023 (colloque gratuit et en ligne).

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.

Cortana, M. (2022), *Pro en ludopédagogie*, Paris : Vuibert.

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.

Duarte, A., Bru, S. (2021), *La boîte à outils de la gamification*, Paris : Dunod.

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.

Lépinard, P. (2022), La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUteam, *Éducatives*, Vol.6, n°1, pp.G1-G13.

Lhuillier, B. (2011), *Concevoir un serious game pour un dispositif de formation : pour réussir vos projets de formation innovants !*, Mercuès : FYP Éditions.

Longley-Brown, G., Curry, J. (2019), *Successful Professional Wargames: A Practitioner's Handbook*, The history of Wargaming Project.

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., (2022), *Le paradoxe du marionnettiste : jeu et apprentissage*, Toulouse : Octarès Éditions.

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

Turnista, C., Blais, C., Tolk, A. (2022), *Simulation and Wargaming*, Hoboken : John Wiley & Sons.

Vandangeon-Derumez, I., Lépinard, P., Calcei, D. (2022), *Former les managers de demain : kit créatif pour les formateurs*, Paris : Presses des Mines.