

 Game Evolution
MANAGEMENT ET PÉDAGOGIE LUDIQUE

APPEL A COMMUNICATIONS

3^{EME} COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

MANAGEMENT ET PEDAGOGIE LUDIQUE

Paris - Créteil – 9 et 10 mai 2019

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 17 MARS 2019

À ENVOYER A ANTOINE.CHOLLET@UMONTPELLIER.FR ET PHILIPPE.LEPINARD@U-PEC.FR

CONTEXTE

Depuis le début des années 2010, le jeu, qu'il soit numérique ou physique, s'invite dans les salles de cours en tant que méthode pédagogique innovante sous la forme, par exemple, de jeux de rôle (Sanchez et *al.*, 2015), de jeux collaboratifs de co-construction (Lépinard, 2018) ou encore *descape games* (Guigon et *al.*, 2017). Ces pratiques ludopédagogiques mettent en avant le phénomène de ludicisation correspondant au processus de transformation, sous une forme ludique, d'une situation qui ne l'est pas initialement (Genvo, 2013). Au delà de ces formes ludiques d'apprentissage, ainsi que des *serious games* directement applicables en situation d'enseignement (Michael et Chen, 2005), la notion de *serious gaming* révèle également les possibilités d'apprentissage en autodidacte dans une situation ludique (Chollet, 2015). Ces dispositifs ludopédagogiques offrent un nouveau regard sur l'enseignement à la fois dans le secondaire mais également dans l'enseignement supérieur sur les dispositifs pédagogiques et sur la place de l'enseignant en classe. De nouveaux supports émergent également comme les dispositifs de réalité virtuelle, augmentée et mixte (notion de réalité étendue) offrant à la fois de nouvelles possibilités d'apprentissage mais aussi de 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).

Dans un contexte professionnel, le jeu peut devenir une activité sportive 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 de la place des femmes dans un écosystème plutôt masculin (Cullen, 2018). Les entreprises traditionnelles initialement en dehors de l'*esport* n'hésitent plus aujourd'hui à investir d'importantes sommes d'argent pour avoir leur propre équipe *esportive* ou encore pour devenir sponsors lors de grandes compétitions mondiales à l'instar des LCS (League of Legends Championship Series). Ces tendances dessinent de nouveaux modèles économiques à la fois pour les entreprises du jeu vidéo, parfois influencées à adapter leur prochain jeu vidéo au contexte de l'*esport*, ainsi que pour les entreprises en dehors de l'*esport* afin d'explorer de nouveaux marchés (Jenny et *al.*, 2018) comme distributeur en matériel ou encore diffuseur officiel de compétitions. Enfin, la relation entre *esport* et société du ludique amène également des interrogations sur la place du jeu vidéo dans notre société au quotidien.

SOUSSION

Le Colloque International Game Evolution a pour ambition de regrouper deux grandes thématiques autour du jeu à savoir le management et la pédagogie avec pour spécialité le jeu (vidéo ou physique) et l'*esport*. L'orientation pluridisciplinaire représente également une volonté de ce colloque à rassembler les chercheurs et professionnels de toutes disciplines sur ces thématiques afin d'échanger et d'enrichir leur réflexion. Ainsi, sans être exhaustif, doctorants, enseignants-chercheurs et professionnels sont invités à soumettre leur proposition de communication autour des sujets suivants :

- Pratique d'une pédagogie ludique en cours (ludicisation de l'enseignement) ;
- Acquisition de compétences par le jeu (vidéo ou physique) ;
- Création et détournement de jeux pour l'enseignement ;
- Posture de l'enseignant dans un cadre ludopédagogique ;
- Technologie immersive et jeu vidéo pour la pédagogie ou le sport électronique ;
- Management et sport électronique ;
- Analogie entre sport électronique et sport traditionnel ;
- Genre, jeux vidéo et *esport* ;
- Relation entre société du ludique et *esport* ;
- Économie de l'*esport*.

CONSIGNES DE SOUMISSION

Les propositions de communication anonymes (3 à 5 pages hors bibliographie) doivent être envoyées au format .DOCX ou .PDF à :

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

Les propositions de communication 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 ou managériaux de la proposition.

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.

CALENDRIER

- Date limite de soumission : 17 mars 2019 ;
- Notification de décision aux auteurs : 7 avril 2019 ;
- Envoi des versions finalisées des communications : 5 mai 2019 ;
- 3^{ème} édition du Colloque International Game Evolution : 9 et 10 mai 2019.

COMITE SCIENTIFIQUE

- Nicolas Besombes, Docteur, Université Paris Descartes ;
- Philippe Cohard, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Antoine Chollet, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Isabelle Vandangeon-Demurez, Maitre de Conférences HDR, Université Paris-Est Créteil ;
- Philippe Lépinard, Maître de Conférences, Université Paris-Est Créteil ;
- Sébastien Lozé, Industry Manager Simulation, Epic Games Montréal.

COMITE D'ORGANISATION

- Antoine Chollet, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Isabelle Vandangeon-Demurez, Maitre de Conférences HDR, Université Paris-Est Créteil ;
- Philippe Lépinard, Maître de Conférences, Université Paris-Est Créteil ;

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Pour plus d'informations sur le colloque, merci de bien vouloir visiter le site Internet de l'évènement via le lien : <http://gameevolution.extragames.fr>.

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.

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.

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 2ème Colloque International Game Evolution (CIGE)*, 7 juin, Montpellier.

Lépinard, P., Chary, C. et M. Meyer (2015), « Spartacus, arène virtuelle pour guerriers du 21ème siècle : éléments de conception d'un système de simulation hybride COTS – GOTS dans le cadre de la numérisation des forces terrestres », *Ingénierie des systèmes d'information*, 20 : 11, 89-106.

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.