

APPEL À COMMUNICATIONS

COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

MANAGEMENT ET PÉDAGOGIE LUDIQUE

Montpellier – 7 juin 2018

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 31 MARS 2018

À ENVOYER À ANTOINE.CHOLLET@UMONTPELLIER.FR

CONTEXTE

De plus en plus, le jeu, qu'il soit électronique (jeu vidéo) ou non (jeu de société, jeu de rôle, *escape room*, etc.) s'invite dans les salles de cours allant de la maternelle jusqu'à l'enseignement supérieur afin d'amener une pédagogie ludique dans l'apprentissage. La transformation sous une forme ludique d'une situation d'apprentissage caractérise le processus de ludicisation (Genvo, 2013, Sanchez et al., 2015) amenant de fait un changement de pédagogie (Deschryver et Lameul, 2016) et de posture de l'enseignant (Bucheton et Soulé, 2009). Ainsi, la place du jeu dans la formation des élèves et des étudiants se place au cœur de réflexions actuelles sur l'apprentissage, notamment via le numérique. À l'instar de la « Méthode de Singapour » pour l'apprentissage des mathématiques à l'école primaire, le jeu offre la possibilité d'appréhender des notions abstraites voire complexes à l'aide du ludique et des mécanismes de *gameplay*. En utilisant le jeu en classe, la relation entre l'apprenant et le formateur peut évoluer (Fallery, 2004) et amener à des idées innovantes d'utilisation du ludique jusqu'à l'introduction de technologies immersives (réalité virtuelle, augmentée et mixte). À titre d'exemple, l'utilisation de *serious game* dans la formation (Lépinard, 2014), illustre ces réflexions qui animent la communauté scientifique (Michel et McNamara, 2004).

En parallèle de l'apprentissage ludique dans un cadre scolaire ou universitaire, le sport électronique (eSport) représente une forme professionnelle d'apprentissage via le jeu vidéo. Les joueurs professionnels de haut niveau s'entraînent intensément afin de développer des réflexes et des compétences leur permettant d'accéder à un niveau compétitif. Par ailleurs, l'écosystème du sport électronique est très riche à la fois au niveau des acteurs qui le composent (joueur, manager, commentateur, etc.), ainsi qu'au niveau des conséquences économiques, sociologiques et physiques auprès des entreprises, de la communauté des joueurs et des joueurs professionnels eux-mêmes. L'intérêt du sport électronique réside également dans l'apprentissage de nouvelles techniques par les joueurs amateurs regardant les joueurs professionnels (Hamari and Sjöblom, 2017). L'analogie du sport électronique et du sport traditionnel illustre à titre d'exemple les réflexions menées par la communauté scientifique (Besombes, 2016). Cependant, de nombreuses questions restent encore d'actualité, et notamment le devenir du sport électronique ainsi que ses opportunités sportives et managériales (Funk et al., 2017), sujet déjà évoqué au début des années 2000 (Mora et Heas, 2003).

SOUSSION

Le Colloque 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 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 exhaustifs, doctorants, enseignants-chercheurs et professionnels sont invités à soumettre leur proposition de communication autour des sujets suivants :

- Pratique d'une pédagogie ludique en cours ;
- Apprentissage de compétences par le jeu vidéo ;
- Création et détournement de jeux pour des méthodes pédagogiques innovantes ;
- Technologie immersive et jeu vidéo pour la pédagogie ou le sport électronique ;
- Management et sport électronique ;
- Analogie entre sport électronique et sport traditionnel ;
- Économie du sport électronique.

CONSIGNES DE SOUMISSION

Les propositions de communication doivent faire entre 2 et 4 pages (hors bibliographie) et doivent être envoyées de manière anonyme au format .DOCX ou .PDF à Antoine Chollet (antoine.chollet@umontpellier.fr).

Il est demandé aux communicants de préciser leur discipline d'appartenance (ou leur secteur d'activité pour les professionnels en entreprise).

CALENDRIER

- Date limite de soumission : 31 mars 2018 ;
- Notification de décision aux auteurs : 22 avril 2018 ;
- 2^{ème} édition du Colloque International Game Evolution : 7 juin 2018.

COMITÉ SCIENTIFIQUE

- Nicolas Besombes, Docteur, Université Paris Descartes ;
- Géraldine Bridon, Enseignante en Lycée, Lycée Saint Louise de Paris ;
- Antoine Chollet, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Philippe Cohard, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Marion Coville, Docteure, Télécom Paris Tech ;
- Damien Djaouti, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Björn-Olav Dozo, Maître de Conférences, Université de Liège ;
- David Javet, Doctorant, Université de Lausanne ;
- Philippe Lépinard, Maître de Conférences, Université Paris-Est Créteil - Marne-la-Vallée ;
- Bernard Perron, Full Professor, Université du Québec à Montréal ;
- Yannick Rochat, Docteur et Premier Assistant, Université de Lausanne ;
- Florence Rodhain, Maître de Conférences HDR, Université de Montpellier ;
- Nancy Rodriguez, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Marie-Laure Weber, Doctorante, Université de Montpellier.

COMITÉ D'ORGANISATION

- Antoine Chollet, Maître de Conférences, Université de Montpellier ;
- Marie-Laure Weber, Doctorante, Université de Montpellier.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Pour plus d'informations sur le colloque, merci de bien vouloir visiter l'évènement sur le site Internet du laboratoire Montpellier Recherche Management : <http://mrm.edu.umontpellier.fr/> ou via le lien direct : <http://gameevolution.extragames.fr>.

RÉFÉRENCES

Besombes N. (2016), « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique », *Sciences du jeu [En ligne]*, n°5.

Bucheton D. & Soulé Y. (2009), « Les gestes professionnels et le jeu des postures de l'enseignant dans la classe : un multi-agenda de préoccupations enchâssées », *Éducation & Didactique*, 3(3), pp. 29-48.

Deschryver N. & Lameul G. (2016), « Vers une opérationnalisation de la notion de posture professionnelle en pédagogie universitaire », *Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur*, 32(32-3).

Fallery B. (2004), « Les trois visions de la formation ouverte et leurs propositions de normes : Standardiser les contenus, les activités ou les interfaces ? », *Systèmes d'Information et Management*, 9(4), pp. 11-31.

Funk D-C., Pizzo A-D. and Baker B-J, (2017), « eSport management: Embracing eSport education and research opportunities », *Sport Management Review*, Vol. 21, Issue 1, pp. 7-13.

Genvo S. (2013) « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n°1.

Hamari J. and Sjöblom M. (2017), « What is eSports and why do people watch it? », *Internet Research*, 27(2), pp. 211-232.

Lépinard P. (2014), « Du serious gaming au full flight simulator : proposition d'un cadre conceptuel commun pour la formation des formateurs en simulation », *Systèmes d'Information & Management*, 2014, vol. 19, no 3, pp. 39-68.

Michel H. & Mc Namara P. (2014), « Serious Games : faites vos jeux ! », *Systèmes d'Information et Management*, 19(3), pp. 3-8.

Mora P. et Héas S. (2003), « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité*, pp. 131-146.

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 2015)*, 2-5 juin, Agadir, Maroc, pp. 360-371.