



APPEL À COMMUNICATIONS

10^e COLLOQUE INTERNATIONAL *GAME EVOLUTION*

- Développement et intégration d'applications informatiques dans la ludopédagogie et l'esport -

EN LIGNE - 13 MAI 2026

DATE LIMITÉE DE SOUMISSION : 15 FÉVRIER 2026

CONTEXTE GÉNÉRAL

Depuis près de dix ans, le Colloque International *Game Evolution* questionne la ludopédagogie et l'*esport* sous toutes ses formes. Du *wargame*, au jeu de société, en passant par le jeu vidéo, compétitif ou non, ou encore le jeu de rôle (8^e édition du CIGE), la ludopédagogie s'est fortement développée à une échelle internationale (9^e édition du CIGE), dans l'enseignement supérieur et la formation professionnelle (7^e édition du CIGE). 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. Les démarches de conception (6^e édition du CIGE) évoluent également en tenant compte des technologies 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 ; Lépinard, 2022).

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).

Bien que la ludopédagogie et l'*esport* soient aujourd'hui étudiés dans de nombreuses disciplines comme peuvent en témoigner l'essor des événements scientifiques autour de ces thématiques (LudiNord Pro, *Serious Game* Toulouse, Lud'Académie, etc.), les recherches en management sont à poursuivre. 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. En ce sens, le Colloque International *Game Evolution* propose depuis le début de donner la parole à la communauté scientifique en sciences de gestion et du management, ainsi qu'au monde professionnel, pour étudier la ludopédagogie et l'*esport*, notamment avec l'avancée technologique.

THÈMES 2026

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 2026 souhaite aborder la dimension technologique autour de la ludopédagogie et l'*esport*. Le développement et l'intégration d'applications informatiques dans ces domaines offrent de nouvelles manières d'appréhender le jeu, dans un contexte d'apprentissage ou compétitif. Face aux enjeux de contenus générés par l'intelligence artificielle génératives, ainsi que la multiplication d'applications informatiques, les expériences (vidéo)ludiques changent et évoluent.

CONSIGNES DE SOUMISSION

Le Colloque International *Game Evolution* est depuis toujours un lieu d'échange qui souhaite rassembler les communautés scientifiques et professionnelles. Ainsi, et sans être exhaustif, doctorant(e)s, enseignant(e)s, enseignant(e)s-chercheur(euse)s et formateur(trice)s du secteur public ou privé sont invité(e)s 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

Communication scientifique

Les propositions de communication (entre 10 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.

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 ou *esportive* (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.

Adresse de soumission

Les propositions de communication, poster ou retour d'expérience, anonymes, doivent être déposés sur le site internet de l'évènement : <https://cige2026.sciencesconf.org/>.

Les soumissions peuvent être écrites en anglais mais les présentations se feront en français.

CALENDRIER

- Date limite de soumission : 15 février 2026 ;
- Notification de décision aux auteurs : 19 avril 2026 ;
- Envoi des versions finalisées des communications : 10 mai 2026 ;
- 10^e édition du Colloque International *Game Evolution* : **13 mai 2026**.

COMITÉ SCIENTIFIQUE

- Nicolas Besombes, Université de Paris (*France*) ;
- Simon Bourdeau, Université du Québec à Montréal (*Canada*) ;
- Antoine Chollet, Université de Montpellier (*France*) ;
- Jean-Pierre Dumazert, Excelia Group La Rochelle (*France*) ;
- Yannick Hémond, Université du Québec à Montréal (*Canada*) ;
- Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil (*France*) ;
- Sanne Stijve, Ericsson (*Suisse*) ;
- Isabelle Vandangeon-Derumez, Université d'Évry (*France*) ;
- Robert Viseur, Université de Mons (*Belgique*) ;
- Émilie Ruiz, Université Savoie Mont Blanc (*France*).

COMITÉ D'ORGANISATION

- Antoine Chollet, Université de Montpellier (*France*) ;
- Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil (*France*).

PRIX

Plusieurs prix seront remis lors de la 10^e édition du Colloque International *Game Evolution* pour distinguer les meilleures contributions :

- Prix de la Meilleure Communication du Colloque International Game Evolution 2026 ;
- Prix de la Meilleure Communication en Lien avec la Thématique de l'Édition du CIGE 2026 ;
- Prix Spécial du Colloque International Game Evolution 2026 - Thématique Esport ;
- Prix de la Meilleure Communication Étudiante du Colloque International Game Evolution 2026.

De plus, en partenariat avec les maisons d'édition *Akileos* et *Les XII Singes*, deux autres prix seront remis pour récompenser les meilleurs scénarios étudiants autour de *Dungeon Crawl Classic* et *Babel*.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Retrouvez toutes les informations de l'édition 2026 sur le site Internet officiel de l'évènement : <https://cige2026.sciencesconf.org/>.

En cas de question, vous pouvez nous contacter à cige2026@sciencesconf.org.

Pour plus d'informations sur le CIGE et ses précédentes éditions : <https://gameevolution.extragames.fr/>

L'inscription au colloque est gratuite mais obligatoire via le site sciencesconf du colloque (ouverture des inscriptions le 2 mars 2026).

RÉFÉRENCES GÉNÉRALES

- 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. *Jurisport: 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. *24e 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.

- Guigou, G., Humeau, J., & Vermeulen, M. (2017). Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement *Actes du 9e 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. *XXVIIIe conférence de l'AIMS*, Dakar.
- Lépinard, P. (2022). La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUTeam, *Éducations*, 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.