



PROGRAMME

5^{ÈME} COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT - MANAGEMENT

En Ligne – 17 et 18 mai 2021

LUNDI 17 MAI 2021 DE 10H00 À 19H30

10H00 - 10H30 : ACCUEIL DE LA 5^{ÈME} ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION (CIGE)

- **Intervention d'Emmanuelle Dubocage- Université Paris-Est Créteil (UPEC)**
Directrice de l'Institut de Recherche en Gestion (IRG, EA 2354)
- **Intervention des Organisateurs**
 - Antoine Chollet - Université de Montpellier (UM)
 - Philippe Lépinard - Université Paris-Est Créteil (UPEC)

10H30 - 12H00 : CONFÉRENCES PLÉNIÈRES



- **Ludogogy: From Magazine to Community**
Sarah Le Fevre
- **Evolution of Wargaming: Key Questions, Education and Professionals**
Natalia Wojtowicz

12H00 - 13H00 : PAUSE

13H00 - 15H00 : SESSION N°1 – JEUX DE RÔLE

- **Le jeu de rôle : un outil de développement personnel pour le management**
Sanne Stijve et David Robert
- **De la table physique à la table virtuelle : mise en oeuvre du jeu de rôle à distance dans l'enseignement de l'anglais**
Patricia Fournier-Noël, Philippe Lépinard et Odile Solnik
- **Faire jouer le sexisme : Trame de l'expérience ludique de RecovR**
Hélène Sellier
- **Le jeu « heuristique » pour enseigner les problématiques économiques et politiques liées à la pollution**
Johan Crainich

15H00 - 15H15 : PAUSE

15H15 - 16H45 : SESSION N°2 – JEUX D'ÉVASION

- **Concevoir et animer des jeux d'évasion sérieux à l'université : Retours d'expérience de l'UCLouvain et proposition de guide de conception**
Isabelle Motte et Pascal Vangrunderbeeck
- **Effets d'une intervention par le jeu d'évasion sur l'apprentissage des propriétés des quadrilatères chez des élèves québécois de première secondaire**
Marie Christine Juteau
- **Retour d'expérience sur l'utilisation d'une escape room pédagogique pour la sécurisation des soins et la prévention des erreurs médicamenteuses dans un service de soin**
Garry Laudren

16H45 - 17H30 : CONFÉRENCE PLÉNIÈRE

- **Présentation d'Asmodée Research**
Mikaël Le Bourhis

17H30 - 18H00 : PAUSE

18H00 - 19H30 : TABLE RONDE

- **Les Wargames avec figurines**
Animateur : Philippe Lépinard - Université Paris-Est Créteil
Participant(e)s :
 - *Charlotte Boursier, Emma Grépilloux et Hiba Kihel - Université Paris-Est Créteil*
 - *Alexandre - Creative Wargames*
 - *Michael - Hiigytv*
 - *Xavier - Wallou Miniatures*

MARDI 18 MAI 2021 DE 09H00 À 17H45

09H00 - 10H30 : SESSION N°3 – LUDOPÉDAGOGIE EN DISTANCIEL

- **Design d'expériences de jeux sérieux dans un environnement virtuel en distanciel**
Julian Alvarez, Olivier Chabiron, Brenda Hardy, Solange Houssin et Pierre Vendeermaesen
- **Favoriser la création de sens par la ludopédagogie via le logiciel Zoom : cas du jeu de rôle Mission Lunar Space 9**
Antoine Chollet
- **Intégration de jeux en ligne massivement multijoueur au sein d'un projet international d'apprentissage collaboratif en ligne**
Philippe Lépinard

10H30 - 11H00 : CONFÉRENCE PLÉNIÈRE



- **Le wargame, un support pertinent pour appréhender l'histoire ?**
Frédéric Serval

11H00 - 11H15 : PAUSE

11H15 - 12H45 : SESSION N°4 – APPORTS RÉFLEXIFS SUR LA LUDOPÉDAGOGIE

- **« Je ne joue pas Maman, j'apprends ! » Le pouvoir fictionnel du jeu sérieux dans l'enseignement du management**
Pascal Brassier, Véronique Favre-Bonté et Patrick Ralet
- **De bons jeux pour de mauvaises preuves, des mauvais jeux qui prouvent bien, et le pire des deux...**
Pierre Cardascia
- **Formation des formateurs en ludopédagogie. Entre le jeu et le sérieux : quelles retombées ?**
Sameh Ben Ammar, Ikram Bouhassine et Afef Belaid

12H45 - 14H00 : PAUSE

14H00 - 14H45 : CONFÉRENCE PLÉNIÈRE

- **Présentation du livre « Innovation Pédagogique, Serious Gaming et Game Design »**
Laurent Aldon
- **Intelligence collective et ludo-pédagogie**
Laurent Aldon

14H45 - 16H00 : SESSION N°5 – COLLABORATION ET DISPOSITIFS LUDOPÉDAGOGIQUES

- **Une expérience de jeu collaboratif au service du développement des soft skills**
Fabrice Caudron
- **Ikigai, une plate-forme de jeux sérieux pour l'enseignement supérieur**
Bertrand Laforge et Thomas Planques
- **Conception de nouveaux contextes pour la série de wargames COIN**
Matthieu Denoual et Manon Lombard

16H00 - 16H15 : PAUSE

16H15 - 17H30 : TABLE RONDE

- **Management d'équipe et bien-être des joueurs dans l'esport**
Animateur : Antoine Chollet – Université de Montpellier
Participants :
 - *Nicolas Besombes - Université de Paris*
 - *Reynald Brion - KEDGE Business School*
 - *Antoine Dupuy - Freelance*
 - *Florian Lefebvre - Université Paris-Saclay*
 - *Fabien « San Gofab » Soccio - Nantes Esport*

17H30 - 17H45 : CLÔTURE DE LA 5^{ÈME} ÉDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION (CIGE)

COLLOQUE EN LIGNE (ZOOM)

Inscription gratuite mais obligatoire : <https://forms.gle/XrjyrRbpLx7WwieV6>

Lien Zoom envoyé la veille du colloque aux personnes inscrites

Information : En cas de forte affluence, une retransmission live sur Twitch sera envisagée