



3ème journée de recherche AIM

Serious Games et Co-design : « Faites vos jeux ! »

**Jeudi 26 novembre 2015 à
Grenoble Ecole de Management**

Appel à communications

L'Association Information et Management (AIM) a organisé deux premières journées de recherche sur le thème du « SI et Serious Games » à Grenoble Ecole de Management (GEM) en septembre 2013, puis sur « Serious Games et Innovation » à Telecom Ecole de Management (TEM) en septembre 2014. Ces journées ont connu un franc succès par la qualité des communications présentées et les échanges fructueux entre les participants. L'AIM souhaite inscrire cette expérience dans la durée en organisant une troisième journée de recherche en 2015 à Grenoble Ecole de Management, en partenariat avec TEM, sur le thème « Serious Games et Co-design ». Cette journée sera ouverte aux praticiens, enseignants et chercheurs œuvrant dans le management et l'ingénierie des systèmes d'information (SI), mais aussi dans l'ensemble des champs connexes aux SI. En effet, le champ des SI couvre des thèmes qui lui sont propres (usages, adoption, design thinking, évaluation...) mais bénéficie aussi de la richesse des nombreuses interactions avec d'autres approches comme celles des autres domaines des sciences de gestion (Marketing, RH, Finance, Stratégie, entrepreneuriat ...), de l'informatique, de l'économie ou encore de la sociologie.

Positionnement

Les Serious Games utilisent des environnements numériques pour faciliter un apprentissage expérientiel en simulant un environnement professionnel réel. Ceci afin de permettre aux participants d'explorer des systèmes complexes tels que des problématiques managériales. Un avantage est notamment l'opportunité pour l'apprenant d'explorer des problématiques en univers protégé, en autorisant l'erreur.

Parallèlement, d'autres concepts comme le serious gaming ou la gamification ont émergé :

- Le serious game articule un objectif utilitaire –formation, communication, innovation par exemple – avec les ressorts ludiques.
- Le serious gaming détourne un jeu "classique" en lui donnant une visée utilitaire, dépassant le simple cadre ludique.
- La gamification utilise le game design sur des contextes initialement non-ludiques pour favoriser l'implication des participants.

Le recours aux serious games et autres dispositifs ludiques s'est fortement développé dans les années 2000, et ceci principalement auprès des grandes entreprises ou au travers de commandes publiques. Cependant, depuis peu les modèles de prototypage, conception, financement et déploiement des serious games évoluent. Le co-design représente aujourd'hui une tendance forte, associée à des pratiques et méthodes. En effet la place laissée à l'utilisateur est de plus en plus forte dans le secteur du serious game, tant sur le plan de la conception que du modèle économique ou du déploiement. En effet, il est aujourd'hui possible pour un individu non-expert en programmation de créer son propre serious game grâce à des outils-auteurs offrant moteurs d'émotions et de scénarisation pédagogique. Des lieux de prototypage de jeux- dont jeux sérieux- apparaissent, tels des Fablabs ou Techshops dédiés. Des modèles de financement participatifs permettent à des individus, regroupés ou non en communauté, de contribuer au financement d'un projet de jeu. Des événements liés à la pédagogie tels les hackathons s'inspirent des challenges du mode du jeu. Des actions en termes d'innovation cherchent des systèmes de prototypage rapide en recourant au processus créatif issu du monde du jeu par exemple lors de game jams. Comment le co-design peut renouveler les approches et les modèles liés au serious games ?

Cette journée de recherche «*Serious Games et Co-Design : Faites vos jeux !* » vise à présenter les travaux liés aux efforts de conception, mise en place et évaluation des Serious Games en entreprise et les analyses sur des problématiques intéressant les sciences de gestion. Les contributions d'auteurs fondées sur les corpus théoriques de sciences de l'éducation, mais aussi de nombreuses disciplines fondamentales sont les bienvenues (philosophie, psychologie, sociologie, sciences cognitives, informatique, etc.).

Thèmes proposés :

Le thème central de la journée s'articule autour du Co-design dans le domaine des Serious Games : Serious Game Design, Serious Gaming, Gamification, Mais celle-ci s'étend aussi aux thèmes suivants :

1. Utilisation de ces dispositifs selon différentes perspectives managériales: Ressources humaines, stratégie, innovation, gestion des connaissances, etc.
2. Etude de cas sur l'implémentation de ces dispositifs dans des perspectives de formation et d'apprentissage.
3. Caractéristiques, usages, évolution des pratiques socioculturelles
4. Coût, financement et rentabilité des technologies
5. Apprentissage, construction et gestion des connaissances
6. Evaluation de la performance des dispositifs
7. Appropriation par les individus et organisations

8. Nouveaux modèles d'affaires et enjeux stratégiques

9. Stratégies de développement et d'implémentation

Lieu

Grenoble Ecole de Management
12 Rue Pierre Sémard, 38000 Grenoble
Serious Games Room (C240)

Comité d'organisation

Grenoble Ecole de Management :
Hélène Michel
Magali Michel

Telecom Ecole de Management :
Imed Boughzala

Comité scientifique

Oihab Allal-Chérif, Kedge Business School
Julian Alvarez, Université Lille 1
Saïd Assar, Telecom Ecole de Management
Christine Bernadas, Ecole de Management de Normandie
Marc Bidan, Université de Nantes
Sylvie Blanco, Grenoble Ecole de Management
Imed Boughzala, Telecom Ecole de Management
Olfa Chourabi, Telecom Ecole de Management
Nabyla Daidj, Telecom Ecole de Management
Pierre Dalzotto, Grenoble Ecole de Management
Valérie Fernandez, Telecom ParisTech
Thomas Gillier, Grenoble Ecole de Management
François Jaujard, ENSM-SE Institut Henri Fayol
Nicolas Jullien, Telecom Bretagne
Jean-Marc Labat, UPMC
Daniel Lang, Telecom Ecole de Management
Philippe Lépinard, Armée de Terre
Hélène Michel, Grenoble Ecole de Management
Federico Pigni, Grenoble Ecole de Management
Sergio Vasquez Bronfman, ESCP Europe

Le calendrier est le suivant :

- Dépôt des communications : **4 septembre 2015**
- Retour des évaluations du comité scientifique : **9 octobre 2015**
- Retour des papiers finalisés : **13 novembre 2015**
- Journée de Recherche à Grenoble Ecole de Management : **26 novembre 2015**

Les communications sont à déposer à l'adresse suivante :

<http://seriousgames.sciencesconf.org/user/submit>

Pour toute question sur la journée, contactez: helene.michel@grenoble-em.com en indiquant dans l'objet du message : « Journée de recherche AIM Serious Games ».

Format du papier final:

Les communications sont acceptées en français ou en anglais.

Le texte doit respecter les caractéristiques : 12 pages maximum (Police 11 Times New Roman, Interligne simple).

Proceedings :

Les communications acceptées seront éditées en versions papier et électronique. Elles seront indexées dans l'index DBLP.

Les meilleurs papiers, sélectionnés par le comité scientifique, se verront proposer une publication dans un numéro spécial d'une revue scientifique ou dans un ouvrage collectif