



PROGRAMME

10^E COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

LUDOPÉDAGOGIE - ESPORT – MANAGEMENT

En ligne – 13 mai 2026

08H45 - 09H15 : ACCUEIL DE LA 10^E EDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL GAME EVOLUTION

- **Intervention des organisateurs**
 - **Antoine Chollet** (Université de Montpellier)
 - **Philippe Lépinard** (Université Paris-Est Créteil)
- **Intervention des directeurs de laboratoire**
 - **Gilles N'Goala** (Montpellier Recherche en Management, MRM)
 - **Pauline de Pechpeyrou** (Institut de Recherche en Gestion, IRG)

09H15 - 09H45 : CONFERENCE PLENIERE

- **Personnages en scène et construction : retours d'expériences sur des outils de médiation ludique au service de la réflexivité**
Fabrice Caudron et Lidwine Maizeray (Université de Lille)

09H45 - 11H00 : SESSION N°1 – AU CŒUR DES SCIENCES DE GESTION ET DU MANAGEMENT

- **★ Du divertissement à l'apprentissage : le détournement des jeux de loisirs comme levier de sensibilisation managériale**
Lilou Abrial, Lucie Bouzerand, Mohamed Chabaane, Claire-Marine Cesbron et Sacha Rouxel (Université Gustave Eiffel)
- **Management de l'innovation dans l'industrie du jeu vidéo : entre exploitation des licences et création originale**
Léa Caron et Antoine Chollet (Université de Montpellier)
- **Le jeu de société et son déploiement dans le cadre d'un enseignement théorique : cas de la géopolitique**
Muffadal Koytcha Alibay et Soheila Mansour (Université Paris-Est Créteil)
- **★ Generative AI-Enhanced Game-Based Learning in HRM Education: Effects on Engagement, Trust, and Competency Development**
Imad Andich, Fadoua El Gour et Elbachir Ouboujema (Université Sidi Mohamed Ben Abdellah)

11H00 - 11H15 : PAUSE

11H15 - 12H30 : SESSION N°2 – INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES ET REFLEXIVITE SUR LEURS USAGES

- **Le moteur de jeu Vassal et le combat collaboratif**
Emma Germain-Leclerc, Philippe Lépinard et Andréa Melo (Université Paris-Est Créteil)
- **EdUTerra Une plateforme ludotechnopédagogique couplant Luant et QGIS**
Éphraïm Bouriahi et Philippe Lépinard (Université Paris-Est Créteil)
- **Intégration des IA génératives dans l'écriture vidéoludique : enjeux organisationnels, professionnels et formatifs**
Landelin Delcoucq (Université de Mons)
- **L'IAG dans l'industrie vidéoludique : leader ou collègue ?**
Izadkhast Sanaz (Université de Lille)
- **Récits, mémorisation et comportements : étude des elearning obligatoires**
Laure Dousset (Université Grenoble Alpes)

12H30 - 13H30 : PAUSE

13H30 - 14H00 : CONFERENCE PLENIERE

- **Des jeux des organisations, variations terminologiques, pédagogiques et pratiques - Présentation d'un numéro spécial de la revue Marché et organisations**
Stéphane Gorla (Université de Lorraine)

14H00 - 15H00 : SESSION N°3 – L'ECOSYSTEME LUDOPEDAGOGIQUE ET AU-DELA

- **★ Acquisition de compétences managériales par la ludopédagogie**
Jeanne Bonnet, Fanny Dejean, Aurelie Gral et Johanna Jeanne (Université de Montpellier)
- **Les choix organisationnels pour la mise en place d'un JdR Babel en école de management**
Anna Deroyan, Lucile Marrot et Lydia Siong (Université Paris-Est Créteil)
- **Spécificités des secteurs d'activités français et italien du jeu de rôle sur table**
Giulia Gennari, Paul Kerrien et Éléonore Moutoussamy (Université Paris-Est Créteil)
- **Esport & pédagogie : un rapprochement sous contraintes juridiques**
Pierre-Xavier Chomiac de Sas (PCS Avocat)

15H00 - 15H15 : PAUSE

15H15 - 15H45 : CONFERENCE PLENIERE

- **Wargame compétitif et questions d'éthique, structuration en cours**
Ambroise Ramelli (FEQ 40K)

15H45 - 17H15 : SESSION N°4 – COMPRENDRE LES MENACES DE NOTRE TEMPS

- **★ Apprendre la cybersécurité en jouant : concevoir un serious game pour la préparation de la certification CompTIA Security+**
Évariste Floc'hic (Université Paris-Est Créteil)
- **★ Du plateau à l'écran : retour d'expérience sur la digitalisation d'un jeu sérieux sur le RGPD**
Stéphane Calé (Université Sorbonne Paris Nord) et Stéphane Gagnon (Université du Québec en Outaouais)
- **Représentation de la désinformation dans les jeux de société moderne**
Johan Feder, Shanon Hamou, Quentin Mabecque et Julie Pereira (Université Paris-Est Créteil)
- **★ Leviers de la résistance à la désinformation en temps de conflit**
Lucie Depond, Alicia Sarret et Clarence Thérésin (Université Paris-Est Créteil)
- **La représentation des tensions en mer de Chine méridionale grâce au wargaming**
Louïa Efongo Besise et Prabpreet Singh (Université Paris-Est Créteil)

17H15 - 17H30 : PAUSE

17H30 - 17H45 : CEREMONIE DE REMISE DES PRIX

- Prix de la Meilleure Communication du Colloque International *Game Evolution*
- Prix de la Meilleure Communication en Lien avec la Thématique de l'Édition
- Prix de la Meilleure Communication Étudiante du Colloque International *Game Evolution*
- Prix des Concours *Dungeon Crawl Classics RPG* et *Babel*

★ *Communications finalistes*

17H45 - 18H15 : CONFERENCE PLENIERE

- La chaire *Level Up*
Antoine Chollet (Université de Montpellier)

18H15 - 18H30 : FIN DE LA 10^E EDITION DU COLLOQUE INTERNATIONAL *GAME EVOLUTION*

- Intervention des Organisateurs
 - **Antoine Chollet** (Université de Montpellier)
 - **Philippe Lépinard** (Université Paris-Est Créteil)

COLLOQUE EN LIGNE (ZOOM)

Inscription gratuite mais obligatoire

<https://forms.office.com/e/Yg9AbtJytQ>

Lien Zoom envoyé la veille du colloque aux personnes inscrites

Retransmission Twitch en direct sur la chaîne d'Antoine Chollet

Direct Twitch : https://www.twitch.tv/antoine_chollet