

Actes de la 2^{ème} Journée AIM de recherche
Serious Games et innovation

18 septembre 2014 à
Telecom École de Management

Table des matières

Préface.....	1
<i>Imed Boughzala, Daniel Lang, Saïd Assar</i>	
Stratégie de développement d'un serious game : entre processus de gamification et de disengagement.....	3
<i>Stéphane Gorla</i>	
Des jeux vidéo pour l'appropriation des systèmes d'information : le cas de la numérisation de l'espace de bataille	15
<i>Philippe Lépinard, Muriel Meyer</i>	
Towards ontology of gameplay: application to game based learning systems	26
<i>Kaouther Raies, Khaireddine Rebhi, Maha Khemeja</i>	
Towards using serious games for realistic evaluation of disaster management IT tools.....	38
<i>Kenny Meesters</i>	
Une étude ethnographique sur le jeu vidéo, les rêves et la qualité du sommeil.....	49
<i>Antoine Chollet, Florence Rodhain, Isabelle Bourdon</i>	
Retour d'expérience sur l'utilisation d'un Serious Game dans l'enseignement des SI.....	64
<i>Daniel Lang, Olfa Chourabi, Imed Boughzala</i>	

Comité d'organisation

Imed BOUGHZALA	Télécom École de Management, France
Daniel LANG	Télécom École de Management, France
Saïd ASSAR	Télécom École de Management, France

Comité scientifique

Saïd ASSAR	Télécom École de Management, France
Nigel BARNETT	Télécom École de Management, France
Sylvie BLANCO	Grenoble École de Management, France
Imed BOUGHZALA	Télécom École de Management, France
Olfar CHOURABI	Télécom École de Management, France
Valérie FERNANDEZ	Télécom ParisTech, France
Thomas GILLIER	Grenoble École de Management, France
Patrick HORAIN	Télécom SudParis, France
François JAUIARD	ENSM-SE Institut Henri Fayol, France
Nicolas JULLIEN	Télécom Bretagne, France
Jean-Marc LABAT	UPMC, France
Daniel LANG	Télécom École de Management, France
Hélène MICHEL	Grenoble École de Management, France
Guy PARMENTIER	IAE de Grenoble, France

Préface

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. De nombreuses applications ont émergé en formation continue et initiale, mais également en communication externe et interne ou encore en marketing public. Aujourd'hui de nouveaux usages se développent, par exemple pour le recrutement, la gestion des connaissances ou l'innovation. Par ailleurs, de nombreuses questions émergent notamment sur le potentiel des jeux pour favoriser l'innovation. Ainsi, le *Serious Game Foldit* a permis à 57.000 joueurs de «plier» une structure 3D de protéine et ainsi de faire évoluer la recherche scientifique. Enfin, les prévisions quant aux perspectives de croissance de ce marché sont très optimistes.

D'un point de vue académique, les Serious Games sont analysés dans différentes disciplines telles que l'informatique, la psychologie, les sciences cognitives, les sciences de l'éducation ou de la communication. Ils sont devenus en une décennie à la fois un terrain et un objet de recherche. Cependant, si les Serious Games soulèvent de nombreuses questions relatives aux sciences de gestion, paradoxalement la littérature sur le sujet reste disparate.

Cette journée de recherche «Innovation et Serious Games » 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.).

Paris, 18 septembre 2014

Imed Boughzala

Daniel Lang

Saïd Assar

