



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE



CENTRE
D'ENSEIGNEMENT MULTIMEDIA
UNIVERSITAIRE

Appel à communications

Journées scientifiques Ludopédagogie 2026



Date limite de soumission : 22 mai 2026

Soumission : jsl2026@sciencesconf.org

Contact : journées.ludopédagogie@unicaen.fr

TABLE DES MATIÈRES

THÈME CENTRAL : LE JEU PEUT-IL ÊTRE UN LEVIER DES TRANSITIONS ?	3
AXES	5
AXE 1 : RÉCITS, CULTURES ET CIRCULATION DES TRANSITIONS PAR LE JEU	5
AXE 2 : LE JEU COMME LABORATOIRE DES MUTATIONS SOCIALES ET DES CONTROVERSES	5
AXE 3 : TRANSITIONS PÉDAGOGIQUES ET INSTITUTIONNALISATION DE LA LUDOPÉDAGOGIE	5
AXE 4 : FABRIQUER LA TRANSITION – CONCEPTION, AUTEURS ET AUTEURES, <i>GAME DESIGN</i> ET RESPONSABILITÉ	6
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	6
FORMAT DES CONTRIBUTIONS ET VALORISATION	10
COMMUNICATIONS ORALES	10
Track recherche	10
Track pratiques et retours de terrain	10
POSTERS SCIENTIFIQUES	11
PRÉ-ÉVÉNEMENTS	11
DOCTORIALES	11
PROTOTYPIALES	12
PRIX	13
DÉPOSER UNE PROPOSITION	13
COMITÉ SCIENTIFIQUE (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE DES NOMS)	15

THÈME CENTRAL

LE JEU PEUT-IL ÊTRE UN LEVIER DES TRANSITIONS ?

Dans la continuité de l'édition 2024 organisée à Caen autour de la question « Comment le jeu peut-il offrir une opportunité pédagogique soutenant le développement et l'acquisition des compétences ? », les Journées Scientifiques de Ludopédagogie 2026 élargissent le débat en interrogeant le jeu comme levier des transitions. Plus spécifiquement, les JSL 2026 proposent ainsi de questionner le jeu comme levier des transitions contemporaines, au croisement des champs éducatif, social, culturel, écologique et politique. Ces journées s'adressent à la communauté francophone des chercheuses et chercheurs en ludopédagogie et en sciences du jeu, aux praticiennes et praticiens de l'enseignement, de la formation professionnelle et de la médiation scientifique, ainsi qu'aux auteures et auteurs, créateurs et créatrices, éditeurs et éditrices, professionnels et professionnelles du jeu engagés sur les enjeux de transitions. Au-delà de retours d'expérience ou de valorisation de solutions, l'objectif est de produire des mises en débat et des cadres scientifiques permettant d'éclairer les usages du jeu, d'en discuter les effets, et d'en renforcer la légitimité par l'évaluation, dans un esprit critique et transdisciplinaire.

La transition est ici entendue comme un processus systémique et multi-niveaux de transformation profonde des structures sociales, économiques, techniques et culturelles, visant la soutenabilité écologique et la justice sociale (Geels, 2002 ; Rotmans, Kemp, & van Asselt, 2001 ; Grin, Rotmans, & Schot, 2010 ; Meadows, 1999). Elle implique une reconfiguration des systèmes techniques, une mutation des valeurs et une nouvelle réflexivité éthique et collective (Morin, 2001 ; Bateson, 1977). Nous faisons l'hypothèse que le jeu, mobilisé en contexte d'enseignement, de formation ou de médiation scientifique, peut contribuer à rendre sensibles des systèmes de valeurs, à expérimenter des scénarios et à déplacer des représentations (Bogost, 2007 ; Frasca, 2003 ; Roth, 2018 ; Trépanier-Jobin, Charre-Tchang & Largeaud-Ortega, 2023 ; Swain, 2007). En soutenant l'*agency*, l'*empowerment* et le développement de littératies (ludique, médiatique, systémique), il peut aider à comprendre et à transformer l'action au sein de systèmes complexes, à l'échelle individuelle comme collective (Jones, 2007 ; Flanagan, 2009). Cette hypothèse doit cependant être discutée de façon critique : le jeu transforme-t-il réellement, ou produit-il surtout de l'engagement (Caïra, 2018 ; Brougère, 2012) ? Jusqu'où transforme-t-il, à quelles échelles, et avec quels effets durables ? À quelles conditions est-il légitime de « transformer » par le jeu, et quelles responsabilités cela engage-t-il pour les concepteurs et conceptrices, les institutions et les communautés concernées ? Quels sont ses effets indésirables, ses limites, ses cadres de qualité et ses modes d'évaluation ? Les JSL 2026 visent ainsi à mettre en débat ce que le jeu fait aux transitions – et ce que les transitions font au jeu – en croisant des recherches récentes, des études de cas, des expérimentations, des analyses critiques et des démarches de création (faire jouer, faire analyser, faire concevoir).

ENJEUX ET QUESTIONS STRUCTURANTES

- Portée des effets : le jeu transforme-t-il en profondeur (représentations, pratiques, décisions), ou agit-il surtout comme dispositif d'engagement et d'adhésion ?
- Échelles de transformation : quels niveaux observe-t-on (individus, collectifs, organisations, politiques publiques, cultures) et comment articuler ces échelles ?
- Normativité et pouvoir : le jeu accompagne-t-il des transitions ouvertes et discutables, ou oriente-t-il implicitement vers des normes, des solutions ou des valeurs (Gray & Leonard, 2018 ; Bonenfant & Genvo, 2014 ; Savignac, 2017 ; Le Lay *et al.*, 2021) ? Les protagonistes du jeu sont-ils en position d'acteur ou de spectateur de la transition ? Avec quels biais et quelles responsabilités ?
- Légitimité : qui est légitime pour « faire transition » par le jeu ? Qui est légitime pour concevoir un jeu sur ces sujets, et à quelles conditions (expertise scientifique, expérience de terrain, posture de créateur, ancrage citoyen) ?
- Ontologie / frontières : qui est légitime pour dire « ceci est un jeu » (Henriot, 1989 ; Duflo, 1997 ; Esquerre, 2017 ; Lavigne, 2016 ; Caïra, 2024) ? Qu'est-ce qui distingue un jeu d'une simulation, d'un dispositif de médiation ou d'un artefact narratif – et en quoi ces frontières comptent-elles pour l'évaluation, la réception et la légitimité ?
- Place de la création : comment articuler auteurs et auteurs, créateurs et créatrices, éditeurs et éditrices, acteurs et actrices de la médiation avec les cadres de recherche ? Quelle place pour la recherche-crédation, le prototypage, les formes hybrides ?
- Mesure, preuves, méthodes : comment documenter l'impact des jeux sur les transitions (qualitatif, quantitatif, longitudinal) ? Quels indicateurs, et comment éviter la sur-interprétation des effets ?
- Qualité et labellisation : comment parler de la qualité d'une expérience ludique ou d'un dispositif ludopédagogique (Alvarez & Chaumette, 2017 ; Sanchez *et al.*, 2011) ? Peut-on définir des critères (scientifiques, pédagogiques, éthiques, créatifs) sans rigidifier la création (Olombel *et al.*, 2021 ; Sanchez & Plumettaz-Sieber, 2018) ?
- Risques et effets indésirables : solutionnisme, simplification des controverses, manipulation par gamification, injonction morale, fatigue, exclusion, surplomb institutionnel : quand le jeu devient-il un instrument problématique plutôt qu'un outil d'émancipation (Illouz *et al.*, 2018) ?

- Modalités de mobilisation : faire jouer / faire analyser / faire concevoir : quelles postures propose-t-on aux publics (Hochet, 2013 ; Genvo, 2012, 2013) ? Quelles différences de finalité et d'effets (Bonenfant & Arsenault, 2016 ; Gilson, 2023) ?

AXES

Pour structurer ces questionnements, nous proposons quatre axes complémentaires :

AXE 1 : RÉCITS, CULTURES ET CIRCULATION DES TRANSITIONS PAR LE JEU

Cet axe examine comment les structures, pratiques et récits ludiques traduisent, reconfigurent ou contestent les transformations culturelles contemporaines. Il s'intéresse à la manière dont les jeux mettent en récit les transitions (écologiques, sociales, politiques), comment ces récits circulent et se transforment (hybridations, appropriations, traductions, médiatisation), et comment ils façonnent des régimes de perception et de discussion dans l'espace public. Les contributions pourront analyser le jeu comme objet culturel et médiatique, ses cadres d'interprétation (littératies), ainsi que les formes de critique qu'il rend possibles. (Berry, 2012 ; Krichane *et al.*, 2023 ; Genvo & Philippette, 2023 ; Reuter, 2019 ; Vézier & Doussot, 2019).

AXE 2 : LE JEU COMME LABORATOIRE DES MUTATIONS SOCIALES ET DES CONTROVERSES

Cet axe s'intéresse au jeu en tant qu'espace d'expérimentation sociale : simulations, jeux de rôle, dispositifs prospectifs, jeux citoyens, jeux à impact, ou jeux commerciaux réappropriés. Il explore comment le jeu permet de mettre à l'épreuve des scénarios de transition (numérique, écologique, énergétique, sociale, climatique, générationnelle, territoriale), d'expérimenter d'autres façons de vivre ensemble et de repenser les rapports aux vivants non humains, de rendre visibles des tensions, de faire émerger des controverses et de tester des arbitrages. Les communications pourront interroger les imaginaires mobilisés, les conditions d'appropriation par les publics (Bonenfant, 2015), ainsi que les usages institutionnels, citoyens ou éducatifs de ces dispositifs.

AXE 3 : TRANSITIONS PÉDAGOGIQUES ET INSTITUTIONNALISATION DE LA LUDOPÉDAGOGIE

Cet axe interroge le jeu comme levier de transition au sein des organisations éducatives et formatives, envisagé comme passage d'une pédagogie dite « traditionnelle » à des formes ludopédagogiques. Il propose d'analyser les reconfigurations didactiques, organisationnelles ou curriculaires liées à l'intégration

du jeu : ajustements des objectifs, des rôles, des modalités d'évaluation, des temporalités, de la posture enseignante, des conditions matérielles ou numériques. Il s'intéresse également aux tensions et résistances (acceptabilité, légitimité, contraintes institutionnelles, représentations du jeu, déludicisation, instrumentalisation), ainsi qu'aux trajectoires d'implantation et de stabilisation : critères de qualité, preuves, et éventuellement formes de labellisation ou de référentiels (pédagogiques, éthiques, scientifiques), sans réduction du jeu à une simple « technique » (Sanchez, 2023 ; Potier, 2018).

AXE 4 : FABRIQUER LA TRANSITION – CONCEPTION, AUTEURS ET AUTEURES, GAME DESIGN ET RESPONSABILITÉ

Cet axe place la conception au centre : concevoir des jeux sur les transitions, faire concevoir des jeux à des publics (apprenantes et apprenants, citoyennes et citoyens, professionnelles et professionnels), ou analyser la responsabilité des choix de design (Bécu *et al.*, 2025). Il s'agit d'interroger le *game design* comme méthode (prototypage, co-design, design critique, recherche-crédation ; Chiapello, 2017 et 2021), mais aussi comme espace de normativité : quels systèmes de valeurs, quels cadrages, quelles représentations et quels pouvoirs s'inscrivent dans les mécaniques, les règles, les *feedbacks*, les narrations et les conditions de participation ? Les contributions pourront discuter la légitimité de la transformation par le design, les conditions d'une création responsable, et les manières dont la création (auteures et auteurs, éditeurs et éditrices, collectifs, médiateurs et médiatrices) dialogue avec les cadres scientifiques (Chiapello, 2021, 2023 ; Alvarez, 2019).

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Alvarez, J. (2019). *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux* (HDR, Université Polytechnique des Hauts-de-France).

Alvarez, J., & Chaumette, P. (2017). Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences. *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité*, 36(2).

Bateson, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit* (Vol. 1). Seuil.

Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Presses universitaires de Rennes.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

- Bonenfant, M. (2015). Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. *Liber*
- Bonenfant, M., & Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 1.
- Bonenfant, M., et Arsenault, D. (2016). Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle. *Implications philosophiques*.
<https://www.implications-philosophiques.org/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>
- Brogère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica Anthropos.
- Brogère, G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. *Australian Journal of French Studies*, 49(2), 117–129.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, 10.
- Caïra, O. (2024). Simulation. In G. Brogère & E. Savignac (Eds.), *Dictionnaire des sciences du jeu* (pp. 289–292). Érès.
- Chiapello, L. (2017). Epistemological Underpinnings in Game Design Research. Dans P. Lankoski & J. Holopainen (éditeurs), *Game Design Research: An Introduction to Theory & Practice*, Carnegie Mellon University ETC Press
- Chiapello, L. (2021). Creativity paradigms and game design research: a transdisciplinary approach. *The Journal of Creative Behavior*, Published Online(Early access : <https://doi.org/10.1002/jocb.520>), 1-13
- Chiapello, L. (2023). Le jeu *Plants Make People Happy* : exploration de l'agentivité par la recherche-crédation. *Journal of Digital Media and Interaction*, 6(14).
- Crookall, D. (2010). Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), 898–920.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *Proceedings of the CHI 2011 Workshop on Gamification*.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses universitaires de France.
- Esquerre, A. (2017). Le jeu et le hors-jeu. *Les Temps modernes*, 696(5), 101–130.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press. DOI : 10.7551/mitpress/7678.001.00013
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. In *Proceedings of DiGRA 2003*.

- Geels, F. W. (2002). Technological transitions as evolutionary reconfiguration processes: A multi-level perspective and a case-study. *Research Policy*, 31(8–9), 1257–1274. [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(02\)00062-8](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(02)00062-8)
- Genvo, S. (2012). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan.
- Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1(1).
- Genvo, S., & Philippette, T. (Eds.). (2023). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses universitaires de Liège.
- Gilson, G. (2023). Littératie vidéoludique et éducation aux jeux vidéo. In S. Genvo & T. Philippette (Eds.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses universitaires de Liège.
- Gray, K. L., & Leonard, D. J. (dir.) (2018). *Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice*. University of Washington Press.
- Grin, J., Rotmans, J., & Schot, J. (Eds.). (2010). *Transitions to sustainable development: New directions in the study of long term transformative change*. Routledge.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*.
- Hemmingsen, M. (2023). What is a metagame? *Sport, Ethics and Philosophy*, 18(5), 452–467. <https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2250922>
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. José Corti.
- Hochet, Y. (2013). Évaluer le Serious Gaming : l'expérience autour de *Sim City*. *e-virtuoses 2013* (CCI Grand Hainaut, Valenciennes).
- Illouz, E., Cabanas, E., & Joly, E. (2018). *Happycratie : Comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies*. Premier Parallèle.
- Jones, R. (2007). Saving Worlds with Videogame Activism. In R. Ferdig (dir.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (p. 970-988). Information Science Reference
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Krichane, S., Pante, I., & RoCHAT, Y. (2023). *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogies*. Presses universitaires de Liège. doi:10.25518/9782875624005
- Lavigne, M. (2016). Jeu et non jeu dans les serious games. *Sciences du jeu*, 5.
- Le Lay, S., Savignac, E., Lénel, P., & Frances, J. (Eds.). (2021). *La gamification de la société : Vers un régime du jeu ?* ISTE Éditions.

- Lederman, L. C. (1992). Debriefing: Toward a systematic assessment of theory and practice. *Simulation & Gaming*, 23(2), 145–160. <https://doi.org/10.1177/1046878192232003>
- Meadows, D. H. (1999). *Leverage points: Places to intervene in a system*. Sustainability Institute.
- Mezirow, J. (1991). *Transformative dimensions of adult learning*. Jossey-Bass.
- Morin, E. (2001). *L'intelligence de la complexité* (2e éd.). L'Harmattan.
- Olombel, G., Vianez, P., & Djaouti, D. (2021). Évaluation de l'efficacité pédagogique d'un jeu d'évasion au lycée. *Sciences du jeu*, 16.
- Perron, B. (2024). Attitude ludique. In G. Brougère & E. Savignac (Eds.), *Dictionnaire des sciences du jeu* (pp. 42–48). Érès.
- Potier, V. (2018). L'enseignement pris à partie : étude d'un phénomène de déludicisation. *Travailler*, 39(1), 33–55.
- Roth, M. (2018). *Thought-Provoking Play: Political Philosophies in Science Fictional Videogame Spaces from Japan*. ETC Press.
- Rotmans, J., Kemp, R., & van Asselt, M. (2001). More evolution than revolution: Transition management in public policy. *Foresight*, 3(1), 15–31. <https://doi.org/10.1108/14636680110803003>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Sanchez, É. (2023). Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes. ESF.
- Sanchez, É., & Plumettaz-Sieber, M. (2018). Teaching and learning with escape games: From debriefing to institutionalization of knowledge. In M. Gentile, M. Allegra, & H. Söbke (Eds.), *Games and Learning Alliance* (pp. 242–253). Springer.
- Sanchez, É., Ney, M., & Labat, J.-M. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 8(1–2), 48–57. doi:10.7202/1005783ar
- Savignac, E. (2017). *La gamification du travail : L'ordre du jeu*. ISTE Group.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10042.001.0001>
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489–528. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2011.01190.x>

Swain, C. (2007). Designing Games to Effect Social Change. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference : Situated Play*, 4, 805-809. DOI : 10.26503/dl.v2007i1.334

Trépanier-Jobin, G., Charre-Tchang, M. & Largeaud-Ortega, S. (2023). Possibilités et limites des jeux vidéo à thématique écologique : Analyse et étude de réception d'Abzû. *Sciences du jeu*, 19. DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.5283>

Vézier, A., & Doussot, S. (Eds.). (2019). Les pratiques de récit pour penser les didactiques : Dialogue entre histoire et autres disciplines (français, mathématiques, sciences). Presses universitaires de Rennes.

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>

FORMAT DES CONTRIBUTIONS ET VALORISATION

Les contributions aux JSL 2026 pourront prendre plusieurs formes, afin de favoriser le dialogue entre recherche, pratiques professionnelles et création ludique, et de permettre à chaque public de contribuer selon des modalités adaptées. Toutes les propositions devront s'inscrire dans l'un des quatre axes thématiques de l'appel à communications.

COMMUNICATIONS ORALES

Track recherche

Les communications scientifiques présentent une recherche menée par l'auteur ou auteure (en cours ou aboutie), une analyse théorique ou critique, une revue de littérature, ou une étude de cas problématisée. Elles s'articulent explicitement avec un ou plusieurs axes des Journées et s'appuient sur des références issues de la littérature scientifique. La communication orale dure 30 minutes, incluant un temps d'échange avec la salle. Les propositions seront évaluées selon leur cohérence avec les axes, la clarté de la problématisation, la rigueur de la démarche scientifique (objectifs, méthodologie, résultats ou hypothèses), l'actualisation des références et le respect des exigences de rédaction académique. Les communications retenues pourront donner lieu à une valorisation scientifique (publication), selon des modalités précisées ultérieurement. Un nombre de *slots* de communication est réservé au profil jeune chercheur ou chercheuse.

Track pratiques et retours de terrain

Les communications professionnelles visent à valoriser des dispositifs, démarches, retours d'expérience ou approches issus des milieux de l'enseignement, de la formation et de la médiation, ainsi que des

protagonistes professionnels du jeu. Ce format se distingue d'une simple présentation de « bonnes pratiques » : les interventions devront être problématisées, réflexives, et articulées aux axes des Journées, afin de nourrir un débat critique et transférable. Le format est d'une présentation de 20 minutes au cours d'une table ronde réunissant 3 intervenants sur 1h30, incluant un temps d'échange structuré avec la salle. Les propositions sont évaluées en fonction de la cohérence avec les axes, de la clarté des enjeux et des arbitrages, de la capacité critique à expliciter les conditions de mise en œuvre, les limites, les critères de qualité et/ou d'évaluation, en enfin de l'intérêt pour la communauté.

POSTERS SCIENTIFIQUES

Les posters permettent de présenter un travail de recherche (protocole, résultats intermédiaires, projet en cours, état de l'art) sous forme visuelle, afin de favoriser la discussion informelle. Les posters sont exposés durant les Journées dans les espaces de pause (temps de consultation et d'échanges). Ils ne donnent pas lieu à une présentation en séance, mais seront intégrés à la dynamique de rencontres et de discussions du colloque. Les propositions seront évaluées sur leur cohérence avec les axes des Journées, la clarté de la problématisation, la qualité de la démarche scientifique (objectifs, méthode, résultats/hypothèses), la présence de références pertinentes et récentes, ainsi que leur capacité à rendre visible et discutable un travail de recherche dans un format synthétique et accessible. Les posters retenus seront imprimés en A0 par l'organisation et affichés sur site.

PRÉ-ÉVÉNEMENTS

Deux événements auront lieu le mercredi après-midi, en amont du colloque scientifique : des doctoriales et des prototypales.

DOCTORIALES

Les doctoriales sont destinées aux jeunes chercheurs et chercheuses, en deuxième année de master ou en début de doctorat souhaitant discuter leurs travaux (problématique, méthodologie, corpus, positionnement théorique, résultats intermédiaires) avec des enseignants-chercheurs et enseignantes-chercheuses expérimentés. Elles constituent un espace complémentaire au track scientifique, visant à soutenir l'accompagnement et la structuration des recherches émergentes.

Les participantes et participants de toutes disciplines, dont le projet de recherche aborde la ludopédagogie, ou d'autres usages détournés du jeu, sont invités à répondre à cet appel. Le projet de recherche peut s'inscrire dans d'autres thématiques que celles du colloque.

L'intention est de proposer un espace de discussions approfondies autour de travaux en projet/esquisse/début de réflexion, et de favoriser les connexions entre jeunes chercheurs et membres plus expérimentés de la communauté scientifique.

Lors de cet évènement, les participants pourront présenter leur projet de recherche au groupe, et bénéficier d'un éclairage diversifié et pluridisciplinaire sur leurs questionnements, qui pourront aborder (sans s'y limiter) :

- la délimitation et le choix de leur objet de recherche ou bien de leur corpus ;
- l'identification de leurs directeurs et encadrants de thèse ;
- l'interrogation des méthodologies de recherche envisagées, de leurs objectifs et de leurs limites.

Les candidatures devront comprendre :

- les coordonnées de l'auteur, sa discipline, et son année d'inscription en thèse ou son année de master ;
- un résumé, d'une longueur d'environ 250 à 300 mots, de son projet de recherche et des questionnements qu'il souhaite aborder durant l'évènement.

PROTOTYPIALES

Les prototypales (sessions de prototypage et *bêta-testing*) accueillent des créateurs et créatrices, auteures et auteures ou éditeurs et éditrices de jeux (*serious games*, jeux citoyens, jeux du commerce en développement, dispositifs hybrides). Les projets retenus bénéficieront de sessions de test avec un pool de bêta-testeurs issus du monde du jeu, et d'un retour structuré (grilles de *feedback*).

Les prototypes envoyés peuvent être à tous niveaux de conception, mais nous privilégierons les propositions en phase avancée de développement. Il peut s'agir d'un prototype de jeu de plateau, de jeu de cartes, ou de tout type de jeu de société. Les jeux de rôle, *murder party* ou les jeux vidéo ne seront pas acceptés. De plus, les prototypes peuvent être un détournement de jeu déjà existant dont les mécaniques, l'histoire, la thématique ont été modifiés.

Nous attendons dans le dossier de soumission :

- un livret de règle complet comprenant : une introduction sur le contexte dans lequel le jeu se déroule, la mise en place d'une partie, l'explication de la structure du jeu et de l'enchaînement des phases, les phases de jeu et ce que l'on peut y faire, le détail des actions des joueurs et joueuses, comment la partie se termine et le décompte des points (ou tout autre décompte équivalent) ;

- toutes les annexes qui peuvent permettre de mieux assimiler les règles du jeu (explication des pouvoirs, iconographie, glossaire...);
- **(Optionnel)** le livret de règles peut être accompagné d'un livret pédagogique ou peut inclure un passage concernant l'intention pédagogique du projet ;
- **(Optionnel)** le prototype peut nous être envoyé sous format *Print and play* ce qui nous permettra d'avoir une meilleure vision du projet proposé.

Lors de ce pré-évènement, les prototypes retenus seront testés par un pool de *bêta-testeurs* experts composés de professionnels du monde du jeu qui décerneront un « prix Création », récompensant la qualité de la conception et le potentiel d'usage et/ou d'appropriation.

Les prototypes seront à envoyer sur le [site du colloque](#) de la même manière que les propositions pour les Journées Scientifiques Ludopédagogique.

PRIX

Une remise de prix viendra ponctuer la clôture des Journées afin de valoriser la diversité des contributions :

- **Prix Création** (meilleur prototype) : qualité de conception, pertinence au regard des transitions, potentiel d'usage/appropriation) ;
- **Prix Émergence** (jeune chercheur et chercheuse) : contribution prometteuse au track recherche, qualité de problématisation et clarté scientifique) ;
- **Prix Résonance** (prix du public) : meilleure animation / capacité à susciter l'engagement, la discussion et la réflexion collective) ;
- **Prix Excellence scientifique** (prix du jury) : impact scientifique, solidité de la démarche, qualité des résultats ou de la synthèse, apport théorique).

DÉPOSER UNE PROPOSITION

Proposez votre contribution jusqu'au **22 mai 2026**.

Les propositions se font directement sur le [site de l'événement](#) via l'espace Mes dépôts, une fois que vous êtes connecté.

Les évaluations sont anonymes. Évaluation spécifique pour les jeunes chercheurs et chercheuses.

COMMUNICATIONS

- Nom et courriel de l'auteur ou auteure responsable et des co-auteurs ou co-auteures, le cas échéant
- Titre
- Résumé de 2 000 mots maximum (excluant la bibliographie)
- 3 à 5 mots-clés
- Bibliographie au modèle APA 7^e édition

Rappel

1. Connectez-vous avec votre compte sciencesconf.org
2. Rendez-vous sur la page « Espace connecté > Mes dépôts »

COMITÉ SCIENTIFIQUE (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE DES NOMS)

Julian Alvarez – Professeur des universités associé en Sciences de l'information et de la communication, Université de Lille

Fanny Barnabé – Chargée de cours en communication, Université de Namur

Suzon Beaussant – Serious game designer, Présidente du Syndicat Français des Serious Game Designers

William Brou – ESAS Histoire-Géographie, Université Clermont Auvergne, Président des Clionautes

Nicolas Becu – Directeur de recherche en Géographie sociale, CNRS

Cléo Collomb – Maîtresse de conférences en Sciences de l'information et de la communication, Université Paris-Saclay

Stéphane Gorla – Professeur des Universités en Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine

Jérôme Legrix-Pagès – Enseignant en histoire des idées, Chercheur en sciences du jeu, Université de Caen Normandie, Président de France Université Numérique

Philippe Lépinard – Maître de conférences en sciences de gestion et management, Université Paris-Est Créteil

Iza Marfisi – Professeure des universités en informatique, Université du Mans

Vincent Puig – Président de l'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou

Cécile Renouard – Philosophe, Présidente du Campus de la Transition, Professeure aux Facultés Loyola Paris et directrice scientifique de prg de recherche ESSEC Business School

Catherine Rolland – Maîtresse de conférences associée, CNAM ENJIM

Lucie Tamboise – Doctorante en littérature comparée, LASLAR, animatrice à l'Unicaen Gaming Lab, Université de Caen Normandie

