



# Journée de Recherche AIM

## Appel à communications

### 2ème journée de recherche *Serious Games et innovation*

18 Septembre 2014 à  
Telecom Ecole de Management



L'Association Information et Management (AIM) a organisé une première journée de recherche sur le thème du SI et Serious Games à Grenoble Ecole de Management (GEM) en septembre 2013. Celle-ci a connu un franc succès par la qualité des communications présentées et les échanges fructueux entre les participants. L'AIM souhaite renouveler l'expérience en organisant une deuxième journée de recherche en 2014 à Telecom Ecole de Management en partenariat avec GEM sur le thème de Serious Games et innovation. Cette journée comme la première 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. 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. Aujourd'hui, 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. 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.).

### **Thèmes proposés :**

Le thème central de la journée s'articule autour de l'innovation 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**

Telecom Ecole de Management  
46 Rue Barrault, 75013 Paris  
Salle E101

### **Comité d'organisation**

Département Systèmes d'information, Telecom Ecole de Management :  
Imed Boughzala  
Daniel Lang  
Saïd Assar  
Patricia Mbongue

Grenoble Ecole de Management :  
Hélène Michel

### **Comité scientifique**

Julian Alvarez, Université Lille 1  
Saïd Assar, Telecom Ecole de Management  
Nigel Barnett, Telecom Ecole de Management  
Marc Bidan, Université de Nantes  
Sylvie Blanco, Grenoble Ecole de Management  
Imed Boughzala, Telecom Ecole de Management

Nabyla Daidj, Telecom Ecole de Management  
Valérie Fernandez, Telecom ParisTech  
Thomas Gillier, Grenoble Ecole de Management  
Raphaël Gnanou, CCMP  
François Jaujard, ENSM-SE Institut Henri Fayol  
Nicolas Jullien, Telecom Bretagne  
Patrick Horain, Telecom SudParis  
Jean-Marc Labat, UPMC  
Daniel Lang, Telecom Ecole de Management  
Philippe Lépinard, Armée de Terre  
Hélène Michel, Grenoble Ecole de Management  
Guy Parmentier, IAE de Grenoble  
Federico Pigni, Grenoble Ecole de Management  
Sergio Vasquez Bronfman, ESCP Europe

Le calendrier est le suivant :

- Intentions de communication : **15 mai 2014**
- Dépôt des communications : **20 juin 2014**
- Retour des évaluations du comité scientifique : **15 juillet 2014**
- Retour des papiers finalisés : **5 septembre 2014**
- Journée de Recherche à Telecom Ecole de Management : **18 septembre 2014**

Les intentions de communication sont à envoyer à : [imed.boughzala@telecom-em.eu](mailto:imed.boughzala@telecom-em.eu)

en indiquant dans l'objet du message : « Journée de recherche AIM Serious Games et innovation ».

Les communications sont à déposer sur Easychair à l'adresse suivant :

<https://www.easychair.org/conferences/?conf=sg20140>

#### **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**



## AIM research day

### Call for Papers

## Second research day on *Serious Games and innovation*

September 18, 2014 at  
Telecom Ecole de Management



The Association Information and Management (AIM) held a first day of research on the topic of Information System and Serious Games at Grenoble Ecole de Management (GEM) in September 2013. This was a success by the quality of submissions and fruitful exchanges among participants.

AIM wishes to renew the experience in organizing a second Research Day in 2014 at Telecom Ecole de Management in partnership with GEM on the topic of Serious Games and innovation.

This research day as the first one will be open to practitioners, teachers and researchers in the management and engineering of information systems, and also to all fields related to IS. Indeed, the scope of IS covers own specific topics specific (usage, adoption, design thinking, evaluation...) but also benefits from the wealth of many interactions with other approaches such as those in other areas of management science (Marketing, HR, Finance, Strategy, entrepreneurship... ), computer science, economics or sociology.

## Scope

Serious Games use computer-mediated environments to facilitate experiential learning by simulating a real life business environment, enabling participants to explore the complexities of a business problem, including the emotional challenges. A benefit is that the learner has the opportunity to explore the dynamics of a business experience without the real life business and career consequences that may flow from failure. This provides learners with a 'safe' environment in which to explore the casual links between action and outcomes that can assist in the process of converting conceptual learning into application.

In the innovation perspective, concepts such as serious gaming or gamification are the most interesting for this domain, thus:

- Serious Game combines a serious intention - education, communication, innovation
- with a game's rules and targets.
- Serious Gaming repurposes a game via different methods, in order to offer activities that go beyond mere entertainment.
- Gamification uses game design to enhance individual's willingness to participate to originally non-playful experiences.

Serious Games as learning methods have been widely developed since the 2000s mainly through a combination of major companies' projects or calls for tender and education initiatives by academics and academic publishers developing games for third level education programs. Many applications emerged in higher and continuing education, internal and external communication or public marketing. Today, new perspectives are explored in different dimensions of the organization: human resources management (through recruitment and assessment), knowledge management or innovation.

Serious Games challenge the notions of prevention, training, knowledge assessment, coaching, communication, data collection, etc. in various fields such as education, healthcare, marketing, safety, culture to name but a few.

From an academic point of view, serious games are studied in different disciplines, as informatics, psychology, education sciences or communication. In a decade, they became a field of research and business. Despite the growth in the use of serious

games as an education and business development experiential learning tool, many management, education and development research questions remain underexplored and the literature remains disparate.

This research day on "Serious Games and Innovation" aims to present works related to efforts on design, implementation and evaluation of Serious Games for businesses, and analysis on issues affecting management science. Contributions of authors based on the theoretical corpus of education science, and also many other fundamental disciplines (philosophy, psychology, sociology, cognitive science, computer science, etc..) are welcome.

### **Suggested topics:**

The central topic of this day focuses on innovation in the field of Serious Games: Serious Game Design, Serious Gaming, Gamification,

But it also covers the following topics:

1. Use of games in different managerial perspectives: HR, Recruitment, assessment, training, strategy, innovation, knowledge management.
2. Case studies on the implementation of Serious Games in education and training settings that have generalizable experience for the community of educators, including insights into the integration of Serious Gaming into management education programs (e.g. on MBA, undergraduate, MSc programs)
3. Research on the efficacy of Serious Games in attaining their learning objectives
4. Characteristics and evolution of socio-cultural approach
5. Individual and organizational adoption
6. Performance evaluation
7. New business models in the Serious Games business
8. Strategies for the development and implementation of Serious Games in education and training settings

### **Location**

Telecom Ecole de Management  
46 Rue Barrault, 75013 Paris  
Salle E101

### **Organizing committee**

Department Information Systems, Telecom Ecole de Management :  
Imed Boughzala  
Daniel Lang  
Saïd Assar  
Patricia Mbongue

Grenoble Ecole de Management :  
Hélène Michel

### **Scientific committee**

Julian Alvarez, Université Lille 1  
Saïd Assar, Telecom Ecole de Management

Nigel Barnett, Telecom Ecole de Management  
Marc Bidan, Université de Nantes  
Sylvie Blanco, Grenoble Ecole de Management  
Imed Boughzala, Telecom Ecole de Management  
Nabyla Daidj, Telecom Ecole de Management  
Valérie Fernandez, Telecom ParisTech  
Thomas Gillier, Grenoble Ecole de Management  
Raphaël Gnanou, CCMP  
François Jaujard, ENSM-SE Institut Henri Fayol  
Nicolas Jullien, Telecom Bretagne  
Patrick Horain, Telecom SudParis  
Jean-Marc Labat, UPMC  
Daniel Lang, Telecom Ecole de Management  
Philippe Lépinard, Armée de Terre  
Hélène Michel, Grenoble Ecole de Management  
Guy Parmentier, IAE de Grenoble  
Federico Pigni, Grenoble Ecole de Management  
Sergio Vasquez Bronfman, ESCP Europe

### **Important dates**

- Proposals of abstracts: **May 15, 2014**
- Paper Submission: **June 20, 2014**
- Notification of acceptance: **July 15, 2014**
- Camera ready: **September 5, 2014**
- Research day at Telecom Ecole de Management: **September 18, 2014**

Proposals of abstracts should be send to : [imed.boughzala@telecom-em.eu](mailto:imed.boughzala@telecom-em.eu) indicating in the subject of the email : "Serious Games and innovation AIM research day".

Papers should be uploaded on Easychair:

<https://www.easychair.org/conferences/?conf=sg20140>

### **Format of final papers**

Papers are accepted in English or French.

The text should not exceed 12 pages (11 font Times New Roman, single spacing).

### **Proceedings:**

Accepted papers will be published in print and electronic versions. They will be indexed in the DBLP repository.

**The best papers selected by the Scientific Committee will be offered publication in a special issue of a journal or in a collective book.**