

Appel à publication pour un numéro spécial de RIA sur le thème : « Serious Game »

Sous la direction de : Stéphane Natkin et Jean-Marc Labat

Date limite de soumission : 29-04-2010

THÉMATIQUE

Activité ludique et activité « sérieuse »
Outils informatiques
Dimensions psychologiques

OBJECTIF

Le « serious gaming », secteur économique en plein développement, est une approche récente pour mener des activités « sérieuses » telles que communiquer, sensibiliser ou apprendre, en utilisant les techniques mises en œuvre dans les jeux vidéo. Au-delà de cette définition, très générale, il existe deux acceptions : soit « Utilisation des principes et des technologies des jeux pour des applications dans d'autres domaines, sans que le logiciel réalisé soit un jeu », soit « conception de jeux vidéo ayant un objectif sous-jacent sérieux ». Ce secteur intéresse donc autant les sociétés de développement de jeux vidéo que les sociétés de formation ou les agences de communication et plusieurs pôles de compétitivité en ont fait un axe important de leur développement.

Quelle que soit l'acception privilégiée, de nombreuses questions de recherche se posent, que ce soit sur les dimensions psychologiques, l'intégration par le joueur du message sous-jacent, l'équilibre entre jeu et activité sérieuse, les outils informatiques, la relation entre game design et objectif sérieux, ...

Ce champ émergent nécessite donc des recherches qui peuvent être disciplinaires en sciences humaines et sociales ou en informatique mais aussi pluridisciplinaires, en particulier pour toutes les questions relatives à la conception de serious games.

L'objectif de ce numéro spécial est de faire le point des travaux sur cette thématique naissante.

Les contributions peuvent porter sur les aspects généraux du serious gaming ou porter sur l'un des domaines d'application (apprentissage, sensibilisation, communication). Elles peuvent s'intéresser à des domaines particuliers tels que la médecine, le marketing. Des applications avec un fort caractère innovant et/ou expérimental peuvent également faire l'objet d'une soumission.

Dans ce numéro nous souhaitons investir les thèmes suivants (liste non exhaustive) :

- Méthodologie de conception
- Outil auteur pour non-informaticiens
- Conception de briques génériques ré-utilisables
- Réalité augmentée dans les serious games
- Jeu et simulation
- Intégration du jeu et de l'activité sérieuse
- Scénarisation de jeu versus scénarisation de l'activité sérieuse
- Suivi du joueur apprenant et environnement de débriefing
- Modèle du joueur
- Théorie des motivations intrinsèques
- Etude des risques liés aux dimensions psychologiques
- Analyse d'usage

COMITÉ DE RÉDACTION DU NUMÉRO

- Alvarez Julian, docteur en informatique, indépendant
- Beck Sébastien, Daesign
- Brougere Gilles, EXPERICE, université Paris 13
- Boudier Valérie, Ktm-Advance
- Buendia Axel, SpirOps
- Carron Thibault, Syscom, université de Savoie
- Corruble Vincent, Lip6, université UPMC
- Donnart Jean Yves, Simulation/Thales
- Estrailhier Pascal, L3i, université de la Rochelle
- Fenouillet Fabien, CREF, université Paris 10 et université Lille 3
- Frasca Gonzalo, chercheur et fondateur de Powerful Robot
- George Sébastien, LIESP Université de Lyon, INSA de Lyon
- Guardiola Emmanuel, Seaside Agency et CEDRIC, France
- Hotte Richard, Licef, Téléq, Université Uqam, Canada
- Labat Jean-Marc, Lip6, université UPMC
- Labordrie Cyril, Wizarbox
- Marty Jean-Charles, Syscom, Université de Savoie
- Ménager de Frobberville Eudes, Santé/Medigame
- Natkin Stéphane, Cédric, CNAM
- Pasquinelli Elena, COMPAS, ENS ULM
- Pernin Jean-Philippe, LIG, université de Grenoble
- Prensky Mark, CEO Games2train
- Prevot Patrick, LIESP Université de Lyon, INSA de Lyon
- Proulx Serge, Université UQAM, Montréal, Canada
- Sanchez Eric, EducTice/INRP – LEPS/Université de Lyon
- Szilas Nicolas, TECFA, FPS, Université de Genève, Suisse
- Sauvé Louise, Savie, Téléq, Université Uqam, Canada
- Tisseron Serge, psychanalyste, docteur en psychologie

CALENDRIER

- date limite remise contributions : 29/04/2010
- réponse aux auteurs : 10/07/2010
- version finale auteurs : 30/09/2010
- parution du numéro spécial : fin 2010

L'ÉDITEUR ET LA REVUE : www.e-revues.Lavoisier.fr ou www.ria.revuesonline.com

RECOMMANDATIONS AUX AUTEURS

- Les soumissions sont à envoyer à J.M. Labat (coordonnées ci-dessous) et devront respecter la feuille de style de la revue disponible sur le serveur www.e-revues.Lavoisier.fr (ou sur demande à : ria@lavoisier.fr)
- Les articles ne devront pas dépasser les 20-30 pages. Ils sont acceptés en français (ou en anglais pour les auteurs non francophones).
- les soumissions peuvent être envoyées sous forme de fichiers PDF (de préférence), Postscript (gzipés [.ps.gzip]), Word (et RTF) ou papier.
- les versions finales seront acceptées sous format word ou PDF. Dans ce dernier cas, les corrections ortho-typographiques seront faites par les auteurs à la demande de l'éditeur.

CONTACT

Jean-Marc Labat

Adresse : Université UPMC

4, place jussieu, 75252 Paris cedex 05

Case courrier 1210

Tél. : 01 44 27 65 30 ou 06 26 39 07 16 ou 01 44 27 71 22

e-mail : jean-marc.labat@lip6.fr