



Revue Internationale d'Intelligence Économique

Appel à communication

Le jeu au prisme de l'intelligence économique

Coordinateurs : Julian Alvarez, Lucile Desmoulin et Stéphane Gorla

L'intelligence économique (IE) est à la fois un secteur d'activités et un ensemble de techniques, de méthodes et d'actions informationnelles utiles aux différents acteurs économiques. Dans une vision délibérément extensive, l'IE peut impliquer des pratiques de veille, d'influence, de lobbying, de sécurité informationnelle, d'intelligence territoriale, de gestion des connaissances, de prospective, de guerre économique ou de diplomatie d'entreprise (Marcon, 2016 ; Cansell et Desmoulin 2018 ; Amairia, 2022). L'interaction entre l'IE et le jeu est encore peu explorée en termes de recherche, malgré l'importance croissante de ce secteur (Marcon, 2016 ; Knauf, 2022 ; Chaudiron et al, 2023 ; Desmoulin et al., 2024). Pourtant, le secteur du jeu est très dynamique et concurrentiel. De fait, l'IE y joue un rôle central pour préserver ou améliorer la compétitivité des organisations concernées. En parallèle, le jeu sérieux (ou non) peut être à la fois un prétexte, un lieu ou un moyen pour mener des activités relevant de l'IE ou pour mieux s'y former.

Ainsi, le secteur des jeux vidéo représente un marché de plusieurs milliards d'euros (Massé et Paris, 2022) aux tensions exacerbées (Richaud, 2024) impliquant des restructurations, des rachats d'entreprises, des licenciements et des faillites en cas de crise, où les entreprises majeures de ce secteur semblent acculées à répéter les succès commerciaux (Leroy, 2022). En parallèle, l'introduction de l'IAG (Intelligence Artificielle Générative) appelle à revoir les chaînes de valeur (Boily, 2024), encourageant de nombreux acteurs à pratiquer l'IE pour s'adapter au mieux à leur environnement. De même, ce secteur incarne aussi des enjeux autour du *soft power* vidéoludique comme peut l'illustrer le très fort attrait autour de la marque employeur *Ubisoft* en France ou la diffusion de titres comme *Black Myth: Wukong* (*Game Science*) associant des stratégies de valorisation culturelles, économiques et politiques...

L'utilisation de jeux dans des contextes utilitaires remonte à l'Antiquité. Aristote (cf. *Les Politiques*) évoquait déjà l'usage des jeux à des fins éducatives. De même, les jeux du cirque

romain servaient à promouvoir le pouvoir et à influencer l'opinion publique (Bougard, 2012). L'histoire montre que le jeu a été utilisé pour réseauter, socialiser ou influencer, des objectifs que l'on peut relier aux pratiques d'IE contemporaines (cf. vie de l'empereur Vitellius dans Suétone, *La vie des douze césars*). En complément, depuis la fin du XVIII^e siècle, le jeu a été aussi envisagé comme un outil de simulation des conflits militaires. Le *kriegsspiel* prussien, par exemple, est devenu, un outil standard dans les écoles de guerre dès 1824 (Bourguilleau, 2022). Ces simulations, sous le nom de *wargames*, servent à enseigner, mais aussi à tester des hypothèses stratégiques, reflétant des aspects tant opérationnels que diplomatiques. Aujourd'hui, ils sont adaptés pour le compte des entreprises afin d'explorer les dynamiques concurrentielles sous le nom de « *business wargames* » ou de gestion d'attaques informatique en tant que « *cyber wargames* » (Goria, 2025). Plus récemment (à partir des années 1980-1990), d'autres « jeux d'entreprises » sont apparus, fondés sur l'emploi de jouets tels les briques *Lego* par exemple, dans les environnements professionnels pour favoriser l'innovation et la résolution de problèmes (Bourdeau, 2022).

La fin des années 2000 voit le jeu sérieux (*serious game*) s'affirmer dans différents secteurs comme l'éducation (Romero & Sanchez, 2020 ; Bogost, 2007) et la santé (Blanié, 2022). Il s'agit d'une redécouverte des travaux de Clark Abt (1970) qui ont été notamment redynamisés par le succès d'*America's Army*, un jeu vidéo sérieux commandité par l'armée US en 2002, pour faire office d'outil de recrutement (Alvarez et al., 2012). De fait, le développement de l'informatique a aussi permis l'émergence de nouveaux types de jeux.

De plus en plus sophistiqués, les jeux sérieux actuels permettent un apprentissage expérientiel fondé sur une mise en pratique passant par le jeu (Lépinard, 2023). Ils simulent des situations complexes de prise de décision et de gestion de crise, en prenant en compte des aspects éthiques, légaux et déontologiques (Desmoulins, 2017). Ces jeux contribuent à développer des compétences en communication, loyauté et négociation, essentielles dans le domaine de l'IE (Duke & Geurts, 2004). Cependant, leur capacité à traiter des dilemmes moraux complexes reste débattue (Amadiou & Tricot, 2020). Dans le domaine des jeux de divertissement, des titres comme *Ingress* ou *Pokemon Go* ont proposé des approches originales pour explorer les relations entre le jeu et le territoire (Ter Minassian, 2020). De plus, les jeux vidéo contemporains, avec des objets numériques monétisables, repensent les relations entre le jeu et l'économie (Asperge et al., 2024). De manière plus élargie, le phénomène *eSport*, mobilise également des pratiques d'IE pour assurer leur succès, tant sur le plan de la sécurité que sur celui de la réputation (Latty, 2024 ; Le Saux, 2024).

L'objectif de ce numéro spécial de la *Revue Internationale d'Intelligence Economique* est de proposer une vision actualisée et étendue des approches mobilisant le jeu à des fins utilitaires relevant de l'intelligence stratégique, économique ou territoriale, de l'influence et de la protection de l'information. Sans que cette liste ne soit exhaustive, l'équipe éditoriale espère recevoir des propositions d'articles et des articles dans lesquels il pourra être question :

- de formation par le jeu à l'intelligence économique, à ses outils, méthodes, techniques et enjeux, ainsi qu'aux jeux comme des espaces d'observation et d'expérimentation des processus de décision, d'influence et d'information ;
- de jeux utilisés pour collecter des données et les questions juridiques, déontologiques et éthiques que cela soulève ;

- des apports et limites des *wargames* et autres jeux de simulation pour sensibiliser, former, inciter à une réflexion stratégique et prospective ou entraîner à la prise de décision en situation complexe ;
- du jeu comme outil d'influence, de persuasion et/ou de gouvernance ;
- des *mega-events* liés au jeu, par exemple l'*e-sport* comme outils de promotion ou de *soft power* ;
- de la ludification d'espaces territoriaux afin d'améliorer leur gestion ou leur attractivité ;
- d'évolution des chaînes de valeurs et des métiers associés aux diverses formes de jeu ;
- d'exposer, recenser, analyser des contournements de règles et de réglementations en lien avec les jeux, les joueurs, les éditeurs... (normes PEGI, adaptations culturelles, usages paradoxaux) ;
- de la durabilité du jeu, tant sur les dimensions de « rejouabilité » que de sensibilisation aux enjeux environnementaux (prévention, sensibilisation, partage de bonnes pratiques, formation à la gestion de crise) ;
- des approches relevant de la veille, de l'influence et de la sécurité de l'information mises en œuvre dans le secteur du jeu en tant que secteur d'activités très dynamique et concurrentiel.

Les articles proposés doivent être rédigés en langue française ou anglaise et contribuer de manière significative et originale aux domaines mentionnés ci-dessus.

Calendrier

- Date limite de soumission des résumés : 15 février ;
- Notification d'acceptation : 16 mars 2025 ;
- Soumission des articles complets pour évaluation : 1er septembre 2025 ;
- Retour des expertises : 15 octobre 2025
- Retour des articles révisés : 15 novembre
- Date de parution envisagée : fin 2025

Consignes pour les résumés

Les résumés seront rédigés en français ou en anglais sous l'un des formats suivants : doc, docx, odt, rtf, pdf. Ils feront entre 3.000 et 5.000 signes espaces compris, mais bibliographie non comprise. Les résumés mettront en évidence la ou les questions de recherche, les hypothèses, la méthodologie employée, les éventuels retours d'expérience ou conclusions, ainsi qu'un argumentaire relatif à la pertinence de la proposition eu égard à l'appel de la revue et/ou les grandes lignes de résultats, que l'enquête soit déjà réalisée ou en cours.

Les résumés doivent impérativement inclure les éléments suivants :

Titre

Auteur(s) : NOM 1, Prénom, fonction (ex : MCF Univ X Sciences de Y, Laboratoire L ; Chargé.e de mission prospective, entreprise Y), adresse courriel/email ; NOM 2, Prénom, fonction, adresse courriel/email ; NOM 3, Prénom, fonction, adresse courriel/email.

Mots-clés : 6 maximum

Résumé et bibliographie

Les **questions supplémentaires** et les **résumés** sont à envoyer conjointement à chacune des adresses suivantes : julian.alvarez@univ-lille.fr, lucile.desmoulins@univ-eiffel.fr, stephane.goria@univ-lorraine.fr

L'entête de l'email doit faire figurer : R2ie réponse à l'appel : Le jeu au prisme de l'IE

Bibliographie

Abt, C. (1970). *Serious game*. Viking press.

Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. (2012). *Introduction au Serious Game*. Questions Théoriques, Quercy, 2012.

Amadiou, F., & Tricot, A. (2020). On apprend mieux en jouant grâce au numérique. In F. Amadiou & A. Tricot (dir.) *Apprendre avec le numérique*, Retz, 77-88. <https://www.cairn.info/apprendre-avec-le-numerique--9782725638768-p-77.htm>

Amairia, A. (2022). Quand l'intelligence économique devient territoriale : principes et agenda de recherche. *Revue internationale d'intelligence économique*, 14(1), 85-109. <https://stm.cairn.info/revue-internationale-d-intelligence-economique-2022-1-page-85?lang=fr>

Asperge, X., Laborderie, G., & Tashjian, N. (2024). Les jeux à objets numériques monétisables : marché émergent, innovation et régulation. *Annales des Mines-Enjeux numériques*, 26(2), 90-95. <https://stm-cairn-info.bases-doc.univ-lorraine.fr/revue-enjeux-numeriques-2024-2-page-90?lang=fr>

Aristote (ed. 2015). *Les Politiques*. Flammarion, Paris.

Blanié, A. (2022). Intérêt des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé au raisonnement clinique et à la prise de décision. *Pédagogie Médicale*, 23(2), 135-140. <https://doi.org/10.1051/pmed/2022009>

Boily, A. (26 juillet 2024). L'IA vole déjà des emplois dans l'industrie des jeux vidéo. *Le journal de Montréal*. <https://www.journaldemontreal.com/2024/07/26/lia-vole-deja-des-emplois-dans-lindustrie-des-jeux-video>

Bourdeau, S. (2022). Jouer (sérieusement) avec des blocs LEGO®!. *Gestion*, 47(2), 84-88.

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

Bougard, F. (2012). Des jeux du cirque aux tournois : que reste-t-il de la compétition antique au haut Moyen Âge. In F. Bougard, R. Le Jan & T. Liehnard (dir.) *Agon : la compétition, Ve-XIe siècle*, Turnhout, Brepols, 5-41.

Bourguilleau, A. (2022). Modéliser le réel. La naissance d'un jeu de guerre. *Inflexions*, 50, 99-106. <https://doi.org/10.3917/infle.050.0099>

Cansell, P., & Desmoulins, L. (2018). Régimes de vérité et de sincérité des livrables des prestataires de services en intelligence économique. In L. Balicco, E. Broudoux, Chartron, V. Clavier, & I. Paillart (dir.) *L'éthique en contexte info-communicationnel numérique*, De Boeck Supérieur, 51-69. <https://doi.org/10.3917/dbu.balic.2018.01.0051>

Chaudiron, S., Goria, S., & Knauf, A. (2023). Une cartographie des recherches sur la « veille » comme objet scientifique. Le cas de la France sur la période 2000-2022. *Etudes de communication*, 60(1), 9-35. <https://shs.cairn.info/revue-etudes-de-communication-2023-1-page-9?lang=fr>

Desmoulins, L. (2017). Pédagogie et dilemmes de l'enseignement de l'éthique du lobbying. *Communication & professionnalisation*, 5, 122-144. <https://doi.org/10.14428/rcompro.vi5.913>

Desmoulins, L., Zetlaoui, T., Debray, S. Challah, R., Serghini, Z. (Apr 2024). Conception polyphonique d'un jeu sérieux multivalent sur la régulation, la déontologie et l'éthique de l'influence, l'XP#CharlieDilemme. Diversité, Réussite[s] dans l'Enseignement Supérieur (2024), Nantes Université, France. <https://hal.science/hal-04553957/document>

Duke, R. D., & Geurts, J. L. A. (2004). *Policy games for strategic management: Pathways into the unknown*, Dutch University Press.

Goria, S. (2025). Le wargaming: pratique de jeux sérieux de guerre, simulation et opportunités des technologies numériques. *Technologie et innovation*. <https://www.openscience.fr/Le-wargaming-pratique-de-jeux-serieux-de-guerre-simulation-et-opportunités-des>

Knauf, A. (2022). Une mise en perspective bibliométrique de l'intelligence économique reposant sur sa revue de référence : la R2IE. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (24). <https://doi.org/10.4000/rfsic.12300>

Latty, F. (2024). Les Jeux olympiques à l'épreuve du droit (et inversement), Pouvoirs. *Revue française d'études constitutionnelles et politiques*, 189, 25-36. <https://doi.org/10.3917/pouv.189.0025>

Le Saux, N. (2024). Eviter le chaos : le renseignement privé, entre solution et controverse. *Revue Lexsociété*. <https://hal.science/hal-04548474v1/file/Nicolas%20LE%20SAUX.pdf>

Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherche en Sciences de Gestion*, (5), 489-516. <https://doi.org/10.3917/resg.158.0489>

Leroy, F. (2022). Vie et mort de l'éditeur THQ. *Entreprises et histoire*, (4), 81-100. <https://doi.org/10.54695/eh.109.0081>

Marcon C., La recherche française en intelligence économique. In N. Moinet & A. Guilhon (dir.), *Intelligence économique. S'informer, se protéger, influencer*, Editions Pearson, 322-329.

Massé, D., & Paris, T. (2022). Jeux vidéo : petite histoire de la structuration d'une grande industrie. *Entreprises et histoire*, (4), 7-17. <https://doi.org/10.54695/eh.109.0007>

Richaud, N (27 mai 2024). 10.000 licenciements dans le secteur depuis le début de l'année. *Les Echos*. <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/jeux-video-plus-de-10000-licenciements-dans-le-secteur-depuis-le-debut-de-lannee-2097175>

Romero, M., & Sanchez, E. (2020). *Apprendre en jouant*, Retz.

Suétone (ed. 2008). *Vies des douze Césars*. Flammarion, Paris.

Ter Minassian, H. (2020). « C'est trop loin. C'est trop grand ». Les jeux vidéo facilitent-ils l'appropriation de l'espace urbain ? In M. Prévot, E. Monin & N. Douay (dir.) *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Presses universitaires du Septentrion, 163-175.



Revue Internationale d'Intelligence Économique

Call for papers: Games and play through the prism of economic intelligence

Coordinateurs : Julian Alvarez, Lucile Desmoulin et Stéphane Gorla

The French concept of “intelligence économique”, i.e. economic intelligence (EI), which brings together strategic, business and competitive intelligence; is both a sector of activity and a set of techniques, methods and informational actions useful to the various economic players. In a deliberately extensive vision, EI can involve practices of intelligence, monitoring, environment scanning, influence, lobbying, information protection and security, territorial intelligence, knowledge management, foresight, economic warfare or corporate diplomacy (Smith et al, 2012; Marcon, 2016; Cansell and Desmoulin 2018; Amairia, 2022). The interaction between EI and gaming is still little explored in terms of research, despite the growing importance of this sector (Marcon, 2016; De las Heras-Rosas & Herrera, 2021; De Sousa Lopes et al, 2022; Chaudiron et al, 2023; Desmoulin et al., 2024). Yet the gaming sector is highly dynamic and competitive. Indeed, EI plays a central role in preserving or improving the competitiveness of the organizations concerned. At the same time, serious games (or not) can be a pretext, a place or a means for carrying out EI-related activities, or for improving EI training.

Thus, the video game sector represents a multi-billion dollar market (Massé and Paris, 2022) with exacerbated tensions (Richaud, 2024) involving restructuring, company takeovers, redundancies and bankruptcies in the event of a crisis, where the sector's major companies seem cornered into repeating commercial successes (Leroy, 2022). At the same time, the introduction of GAI (Generative Artificial Intelligence) calls for a rethinking of value chains (Boily, 2024), encouraging many players to practice EI to best adapt to their environment. Similarly, this sector also embodies the challenges of videogame soft power, as illustrated by the strong appeal of the Ubisoft employer brand in France, or the distribution of titles such as Black Myth: Wukong (Game Science), which combine cultural, economic and political strategies...

The use of games in utilitarian contexts began in antiquity. Aristotle (cf. The Politics) already referred to the use of games for educational purposes. Similarly, Roman circus games were

used to promote power and influence public opinion (Bougard, 2012). History shows that games have been used to network, socialize or influence, objectives that can be linked to contemporary EI practices (cf. life of the emperor Vitellius in Suetonius, *The Lives of the Caesars*). In addition, since the end of the 18th century, gaming has also been seen as a tool for simulating military conflicts. The Prussian *kriegsspiel*, for example, became a standard tool in war schools as early as 1824 (Wintjes, 2021). These simulations, known as wargames, are used not only to teach, but also to test strategic hypotheses, reflecting both operational and diplomatic aspects. Today, they are adapted on behalf of companies to explore competitive dynamics as “business wargames”, or to manage computer attacks as “cyber wargames” (Curry & Drage, 2020). More recently (from the 1980s-1990s), other “business games” have appeared, based on the use of toys such as Lego bricks (Lego serious play) in professional environments to foster innovation and problem-solving (Kristiansen & Rasmussen, 2014).

The end of the 2000s saw the serious game assert itself in various sectors, such as education (Bogost, 2007; Popescu et al, 2013; Sanchez, 2014) and healthcare (Damaševičius et al, 2023). This is a rediscovery of the work of Clark Abt (1970), which was revitalized by the success of America's Army, a serious video game commissioned by the US Army in 2002 as a recruitment tool (Alvarez et al., 2012). In fact, the development of information technology has also led to the emergence of new types of games or play.

Today's increasingly sophisticated serious games enable experiential learning based on practical application through play (Gouveia et al, 2011). They simulate complex decision-making and crisis management situations, taking into account ethical, legal and deontological aspects (Desmoulins, 2017). These games help to develop communication, loyalty and negotiation skills, which are essential in the field of EI (Duke & Geurts, 2004). However, their ability to deal with complex moral dilemmas remains debated (Amadiou & Tricot, 2020). In the field of entertainment games, titles such as Ingress or Pokemon Go have proposed original approaches to exploring the relationship between game and territory (Ter Minassian, 2018). Moreover, contemporary video games, with monetizable digital objects, are rethinking the relationship between gaming and the economy (Asperge et al., 2024). More broadly, the e-sport phenomenon also mobilizes EI practices to ensure their success, both in terms of security and reputation (Latty, 2024; Le Saux, 2024).

The aim of this special issue of the *Revue Internationale d'Intelligence Economique* is to provide an up-to-date and wide-ranging overview of approaches to the use of games for strategic, economic or territorial intelligence, influence and information protection. Although this list is by no means exhaustive, the editorial team hopes to receive proposals for articles in which the following may be discussed:

- game-based training or learning in economic intelligence, its tools, methods, techniques and challenges, but also games as spaces for observing and experimenting with decision-making, influence and information processes;
- games used to collect data, and the legal, deontological and ethical issues this raises;
- the contributions and limits of wargames and other simulation games for raising awareness, training, encouraging strategic and foresight thinking, or training decision-making in complex situations;
- gaming as a tool for influence, persuasion and/or governance;
- mega-events linked to games, such as e-sports, as promotional or soft power tools;
- the gamification of territorial spaces to improve their management or attractiveness;

- the evolution of value chains and professions associated with the various forms of play or gaming;
- exposing, listing and analyzing ways of bypassing rules and regulations in relation to games, players, publishers, etc. (for examples: Pan European Game Information standards, cultural adaptations, paradoxical uses);
- game sustainability, both in terms of replayability and environmental awareness (prevention, awareness-raising, sharing best practices, crisis management training);
- approaches to monitoring / intelligence, influence / lobbying and information security in the highly dynamic and competitive gaming sector.

The proposed articles must be written in French or English and make a significant and original contribution to the fields mentioned above. There is no publication fees.

Schedule

- Abstract submission deadline: February 15 ;
- Notification of acceptance: March 16, 2025 ;
- Submission of full papers for evaluation: September 1, 2025;
- Return of expert reviews: October 15, 2025
- Return of revised articles: November 15
(planned publication date: end 2025)

Instructions for abstracts

Abstracts should be written in French in one of the following formats: doc, docx, odt, rtf, pdf. They should be between 3,000 and 5,000 characters including spaces, but excluding the bibliography. Abstracts should highlight the research question(s), hypothesis(es), methodology used, any feedback or conclusions, as well as an argument as to the relevance of the proposal to the journal's call for papers and/or the broad outlines of the results, whether the investigation has already been carried out or is in progress.

Abstracts must include the following information:

Title

Author(s) : NAME 1, First name, title (e.g. Professor, University ..., laboratory ; Responsible of ... , entreprise Y), e-mail address ; NAME 2, First name, job title, e-mail address ; NAME 3, First name, job title, e-mail address.

Keywords: 6 maximum

Summary and bibliography

Additional questions and abstracts should be sent jointly to each of the following addresses: julian.alvarez@univ-lille.fr, lucile.desmoulin@univ-eiffel.fr, stephane.goria@univ-lorraine.fr

The email header should read: R2ie response to the call: The game through the EI prism

Bibliographie

Abt, C. (1970). *Serious game*. Viking press.

Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. (2012). *Introduction au Serious Game*. Questions Théoriques, Quercy, 2012.

Amadiou, F., & Tricot, A. (2020). On apprend mieux en jouant grâce au numérique. In F. Amadiou & A. Tricot (dir.) *Apprendre avec le numérique*, Retz, 77-88. <https://www.cairn.info/apprendre-avec-le-numerique--9782725638768-p-77.htm>

Amairia, A. (2022). Quand l'intelligence économique devient territoriale : principes et agenda de recherche. *Revue internationale d'intelligence économique*, 14(1), 85-109. <https://stm.cairn.info/revue-internationale-d-intelligence-economique-2022-1-page-85?lang=fr>

Asperge, X., Laborderie, G., & Tashjian, N. (2024). Les jeux à objets numériques monétisables : marché émergent, innovation et régulation. *Annales des Mines-Enjeux numériques*, 26(2), 90-95. <https://stm-cairn-info.bases-doc.univ-lorraine.fr/revue-enjeux-numeriques-2024-2-page-90?lang=fr>

Aristote (ed. 1976). *The politics of Aristotle*. Oxford University Press.

Boily, A. (26 juillet 2024). L'IA vole déjà des emplois dans l'industrie des jeux vidéo. *Le journal de Montréal*. <https://www.journaldemontreal.com/2024/07/26/lia-vole-deja-des-emplois-dans-lindustrie-des-jeux-video>

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

Bougard, F. (2012). Des jeux du cirque aux tournois : que reste-t-il de la compétition antique au haut Moyen Âge. In F. Bougard, R. Le Jan & T. Liehnard (dir.) *Agon : la compétition, Ve-XIIIe siècle*, Turnhout, Brepols, 5-41.

Cansell, P., & Desmoulins, L. (2018). Régimes de vérité et de sincérité des livrables des prestataires de services en intelligence économique. In L. Balicco, E. Broudoux, Chartron, V. Clavier, & I. Paillart (dir.) *L'éthique en contexte info-communicationnel numérique*, De Boeck Supérieur, 51-69. <https://doi.org/10.3917/dbu.balic.2018.01.0051>

Chaudiron, S., Gorla, S., & Knauf, A. (2023). Une cartographie des recherches sur la « veille » comme objet scientifique. Le cas de la France sur la période 2000-2022. *Etudes de communication*, 60(1), 9-35. <https://shs.cairn.info/revue-etudes-de-communication-2023-1-page-9?lang=fr>

Curry, J., & Drage, N. (2020). *The handbook of cyber wargames: wargaming the 21st century*. History of Wargaming Project.

Damaševičius, R., Maskeliūnas, R., & Blažauskas, T. (2023). Serious games and gamification in healthcare: a meta-review. *Information*, 14(2), 105. <https://doi.org/10.3390/info14020105>

De las Heras-Rosas, C., & Herrera, J. (2021). Innovation and competitive intelligence in business. A bibliometric analysis. *International Journal of Financial Studies*, 9(2), 31. <https://doi.org/10.3390/ijfs9020031>

De Sousa Lopes, B., Amorim, V., Au-Yong-Oliveira, M., & Rua, O. L. (2022). Competitive and business intelligence: a bibliometric analysis. In *International Conference on Quality Innovation and Sustainability* (pp. 187-197). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-12914-8_15

Desmoulins, L. (2017). Pédagogie et dilemmes de l'enseignement de l'éthique du lobbying. *Communication & professionnalisation*, 5, 122-144. <https://doi.org/10.14428/rcompro.vi5.913>

Desmoulins, L., Zetlaoui, T., Debray, S. Challah, R., Serghini, Z. (Apr 2024). Conception polyphonique d'un jeu sérieux multivalent sur la régulation, la déontologie et l'éthique de l'influence,

l'XP#CharlieDilemme. Diversité, Réussite[s] dans l'Enseignement Supérieur (2024), Nantes Université, France. <https://hal.science/hal-04553957/document>

Duke, R. D., & Geurts, J. L. A. (2004). *Policy games for strategic management: Pathways into the unknown*, Dutch University Press.

Gouveia, D., Lopes, D., & De Carvalho, C. V. (2011). Serious gaming for experiential learning. *Frontiers in Education Conference (FIE)*, Rapid City, SD, USA, 2011, pp. T2G-1-T2G-6. <https://doi.org/10.1109/FIE.2011.6142778>

Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a better business using the Lego serious play method*. John Wiley & Sons.

Latty, F. (2024). Les Jeux olympiques à l'épreuve du droit (et inversement), Pouvoirs. *Revue française d'études constitutionnelles et politiques*, 189, 25-36. <https://doi.org/10.3917/pouv.189.0025>

Le Saux, N. (2024). Eviter le chaos : le renseignement privé, entre solution et controverse. *Revue Lexsociété*. <https://hal.science/hal-04548474v1/file/Nicolas%20LE%20SAUX.pdf>

Leroy, F. (2022). Vie et mort de l'éditeur THQ. *Entreprises et histoire*, (4), 81-100. <https://doi.org/10.54695/eh.109.0081>

Marcon C., La recherche française en intelligence économique. In N. Moinet & A. Guilhon (dir.), *Intelligence économique. S'informer, se protéger, influencer*, Editions Pearson, 322-329.

Massé, D., & Paris, T. (2022). Jeux vidéo : petite histoire de la structuration d'une grande industrie. *Entreprises et histoire*, (4), 7-17. <https://doi.org/10.54695/eh.109.0007>

Popescu, M. M., Romero, M., & Usart, M. (2013). Serious games for serious learning using SG for business, management and defence education. *International Journal of Computer Science Research and Application*, 3(1), 5-15.

Richaud, N (27 mai 2024). 10.000 licenciements dans le secteur depuis le début de l'année. *Les Echos*. <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/jeux-video-plus-de-10000-licenciements-dans-le-secteur-depuis-le-debut-de-lannee-2097175>

Sanchez, E. (2014). Serious Games? Four ideas that should be considered when it comes to introducing games into the classroom. InMedia. *The French Journal of Media Studies*, (5). <https://doi.org/10.4000/inmedia.814>

Suetonius (ed. 2007). *Lives of the Caesars*. Penguin, London.

Smith, J. R., Wright, S., & Larivet, S. (2012). Public policy initiatives for French SMEs: accelerating competitive intelligence proficiency. In *Proceedings of International Small Business & Enterprise Conference (ISBE)*, 7th-9th November, Dublin, Ireland.

Ter Minassian, H. (2018). Drawing Video Game Mental Maps: From Emotional Games to Emotions of Play. *Cartographic Perspectives*, (91), 47-62. <https://doi.org/10.14714/CP 91.143>

Wintjes, J. (2021). A school for war—a brief history of the Prussian Kriegsspiel, *Simulation and Wargaming*, 23-64. <https://doi.org/10.1002/9781119604815.ch2>