



**Antoine Chollet**

✉ [antoine.chollet@umontpellier.fr](mailto:antoine.chollet@umontpellier.fr) | 🌐 <http://extragames.fr>

Page académique : <http://mrm.edu.umontpellier.fr/membres/perm/chollet/>

Retrouvez moi sur les réseaux Internet (Profil : Antoine Chollet)

- ▶ Académique : ResearchGate et HAL
- ▶ Professionnel : Viadeo et LinkedIn
- ▶ Social : Facebook



## Maître de Conférences à l'IUT de Montpellier - Université de Montpellier

*Membre du Laboratoire Montpellier Recherche Management (MRM) – EA 4557*

### FORMATIONS

- **2015**      **Doctorat en Sciences de Gestion, Université de Montpellier.**  
*L'Université de Montpellier ne délivre pas de mention.*

**Titre de la thèse :** « Apprentissage et mobilisation de compétences managériales des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) ». La soutenance a eu lieu le 1<sup>er</sup> décembre 2015 à l'IAE de Montpellier (Université de Montpellier) devant le jury composé de :

<b>Madame Florence RODHAIN</b> - MCF HDR, Université de Montpellier	Directrice de thèse
<b>Madame Isabelle BOURDON</b> - MCF HDR, Université de Montpellier	Co-Directrice de thèse
<b>Madame Hélène MICHEL</b> - PR, Grenoble École de Management	Rapporteur
<b>Madame Carine DOMINGUEZ-PÉRY</b> - PR, Université Pierre-Mendès-France	Rapporteur
<b>Monsieur Régis MEISSONIER</b> - PR, Université de Montpellier	Examineur
<b>Monsieur Philippe LÉPINARD</b> - MCF, Université de Paris-Est Créteil Val de Marne	Examineur

- ▶ **Vidéo de la soutenance de thèse :** <https://youtu.be/J2qPe8GUc6U>.

- **2011**      **Master 2 MTID - Management des Technologies de l'Information et de la Décision**  
*IAE de Montpellier, Mention Bien.*

**Titre du mémoire :** « Intégration du jeu vidéo dans les organisations pour l'apport de compétences humaines ». La soutenance a eu lieu le 5 décembre 2011 à l'IAE de Montpellier (Université de Montpellier) devant le jury composé de :

<b>Monsieur Emmanuel HOUZE</b> - MCF, Université de Montpellier	Directeur de mémoire
<b>Madame Véronique BESSIERE</b> - PR, Université de Montpellier	Rapporteur

- **2009**      **Licence MST - Management des Sciences & Technologies**  
*IAE de Montpellier, Mention Assez Bien.*
- **2008**      **DUT Informatique, IUT de Montpellier.**

### PRODUCTIONS SCIENTIFIQUES

#### ARTICLES PUBLIÉS DANS DES REVUES NON CLASSÉES

Chollet A. (2019), « Le crowdfunding dans les jeux vidéo : enjeux et risques stratégiques », *Management des Technologies Organisationnelles : Stratégies numériques et développement des organisations*, n°8, pp. 167-180.

Chollet A. (2017), « Perturbations et opportunités générées par la monnaie virtuelle dans les jeux vidéo en ligne », *Management des Technologies Organisationnelles*, vol. 7, pp. 94-105.

Chollet A., Rodhain F. et Bourdon I. (2015), « Enjeux de la recherche sur les jeux vidéo à destination des professionnels », *Management des Technologies Organisationnelles : De l'innovation technologique à l'innovation managériale*, n°5, Presses des Mines, Paris, pp. 111-120.

Chollet A., Rodhain F. et Bourdon I. (2014), « Situations de gestion dans les MMORPG : des perspectives de gamification et de serious-gaming », *Management des Technologies Organisationnelles : De l'innovation technologique à l'innovation managériale*, n°4, Presses des Mines, Paris, pp. 93-103.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Management des Technologies Organisationnelles : Impact des réseaux numériques dans les organisations*, n°3, Presses des Mines, Paris, pp. 262-273.

## COMMUNICATIONS DANS DES CONGRÈS INTERNATIONAUX AVEC ACTES

---

Chollet A. (2019), « Différence entre jeu vidéo, serious game, serious-gaming et ludification : proposition d'une typologie des usages managériaux des technologies et pratiques ludiques », *Actes du 24ème Colloque AIM : Association Information et Management*, 3-5 juin, Nantes, 12 p.

Weber ML., Rodhain F. et Chollet A. (2018), « Activité et développement de compétence des enseignants-chercheurs : proposition d'un prisme d'analyse », *Actes du 29ème Congrès de l'Association Francophone de Gestion des Ressources Humaines (AGRH)*, 29-21 octobre, Lyon, 14p.

Weber ML., Rodhain F. et Chollet A. (2018), « Innovation pédagogique et technologie immersive : un vecteur de développement cognitif des enseignants-chercheurs. Proposition méthodologique d'analyse de l'activité », *Actes de la 15ème édition du Colloque Ludovia*, 21-24 août, Ax-les-Thermes.

Chollet A., Weber M-L. et Nande F. (2018), « Influence de la mise en pratique d'un jeu de société dans le comportement de l'apprenant : cas du jeu managerium à l'Université », *Actes du 2ème Colloque international : Apprendre, Transmettre, Innover à et par l'Université (ATIU)*, 20-22 juin, Montpellier, Poster.

Bidan M., Abbad, H, Barel Y., Chollet A., Dherment I. et Mébarki N. (2018), « De la mise en œuvre d'un projet de conception, développement et déploiement d'un serious game centré sur la lutte contre le décrochage des jeunes étudiants », *Actes du 3ème Congrès National de la Recherche des IUT (CNRIUT)*, 7-8 juin, Aix-en-Provence, 3 p.

Weber ML., Fournier C. et Chollet A. (2018), « Valorization of managerial skills on employability: Case of Edugame "Managing a sales person with problems" », *Proceedings of the 12th Global Sales Science Institute (GSSI)*, juin 6-9, Vienna, Austria, 6p.

Chollet A. (2018), « Ludicisation de l'apprentissage à l'université : cas de du jeu de société, du jeu de rôle et de la jam », *Actes du Colloque Pédagogie : les nouveaux défis de la pédagogie en sciences de gestion - Semaine du Management-FNEGE 2018*, 22-25 mai, Paris, 5 p.

Weber ML., Rodhain F. et Chollet A. (2018), « Usage de la réalité virtuelle en enseignement supérieur : de la posture à la compétence. Une réflexion par la didactique professionnelle », *Actes du 23ème Congrès de l'Association Information et Management (AIM)*, 16-18 mai, Montréal, Canada, 13 p.

Weber ML., Fournier C. et Chollet A. (2018), « Les Edugames dans l'enseignement supérieur : une valorisation de compétences complémentaire à l'expérience « terrain » ? », *Actes du 23ème Congrès de l'Association Information et Management (AIM)*, 16-18 mai, Montréal, Canada, 12 p.

Chollet A. (2017), « Quand « Game Dev Tycoon » s'invite à l'Université : retour d'expérience sur le concours de programmation "Code Game Jam" », *Actes du Colloque International Penser (avec) la culture vidéoludique*, 5-7 octobre, Lausanne, Suisse, 10 p.

Chollet A. (2017), « Analyse des motivations intrinsèques et extrinsèques des joueurs de jeux vidéo à interagir avec leur fanbase », *Actes de la 14ème édition du Colloque Ludovia*, 22-25 août 2017, Ax-les-Thermes, 1 p.

Weber M-L. et Chollet A. (2017), « Réflexion sur le rôle de l'enseignant-chercheur à l'ère de la pédagogie immersive via les casques de réalité virtuelle », *Actes de la 14ème édition du Colloque Ludovia*, 22-25 août 2017, Ax-les-Thermes, 15 p.

Chollet A. et Weber M-L. (2017), « De l'immersion physique à l'immersion mentale : proposition d'une matrice sur la déviance d'usage des casques de réalité virtuelle », *Actes du 22ème Colloque AIM : Association Information et Management*, 17-19 mai, Paris, 12 p.

Chollet A. (2016), « Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas de l'analyse de l'interface utilisateur du jeu « Blade and Soul », *Actes de la 13ème Edition Ludovia : Numérique & éducation, entre appropriations & détournements*, 23-26 Août, Ax-les-Thermes, 13 p.

Chollet A. (2016, à venir), « Entre casque de réalité virtuelle, jeu vidéo et altérité : vers une virtualité hédonique de la vie humaine », *Actes du 8ème colloque international COSSI : Communication, Organisation, Société du Savoir et Information*, 15-17 juin, Montpellier, 12 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2016), « Retour d'une expérience méthodologique sur l'influence du processus de ludification dans le taux de complétude d'une enquête quantitative », *Actes du 21ème Congrès Association Information et Management*, 18-20 Mai, Lille, 21 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2015), « Learning Phenomena of MMORPG Players - A Proposed Research Model », *Proceedings of the 9th Mediterranean Conference on Information Systems*, October 2-5, Samos, Greece, 13 p.

Chollet A. (2015), « Les MMORPG comme laboratoire d'expérimentation de phénomènes socio-économiques », *Actes de la 12ème Edition Ludovia : Numérique & éducation, entre appropriations & détournements*, 24-26 Août, Ax-les-Thermes, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2015), « Les phénomènes d'apprentissage et d'épanouissement des joueurs de MMORPG : proposition d'un modèle de recherche », *Actes du 20ème Congrès Association Information et Management*, 20-22 Mai, Rabat, Maroc, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2014), « Entre travail d'équipe et responsabilité : construction et validation d'une échelle de mesure basée sur une typologie des rôles des joueurs de MMORPG », *Actes du 19ème Congrès Association Information et Management*, 19-23 Mai, Aix-en-Provence, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages », *Actes du 17ème Congrès Association Information et Management*, 21-23 Mai, Bordeaux, 19 p.

#### COMMUNICATIONS DANS DES CONGRÈS AVEC ACTES

---

Weber M-L., Fournier C. et Chollet A. (2017), « Pratique des Serious games dans l'enseignement supérieur : un outil pédagogique complémentaire à l'expérience "terrain" ? », *Actes de la 1ère édition de l'Agora des IAE*, 14-16 juin, Lyon, 17 p.

Chollet A. (2016), « Enjeux de l'évolution de la géométrie fractale et de l'aliasing dans le jeu vidéo », *Actes de la 9ème Journée TICIS : TIC Information et Stratégies*, 6-7 Octobre, Nîmes, 13 p.

Chollet A. (2016), « Le crowdfunding dans le jeu vidéo : enjeux et risques stratégiques des entreprises du secteur vidéoludique », *Actes de la 8ème édition des journées MTO : Management des Technologies Organisationnelles*, 6-7 octobre, Nîmes, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2015), « Apprentissage de compétences managériales via les MMORPG : proposition d'un modèle de recherche », *Actes de la 3ème Journée AIM : Serious Game et SI - Co-design : Faites vos jeux !*, 26 Novembre, Grenoble, 12 p.

Chollet A. (2015), « Opportunités réelles générées par des perturbations économiques et sociétales virtuelles : cas des jeux vidéo en ligne », *Actes du 7ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 8-9 Octobre, Montpellier, 11 p.

Chollet A. et Imbert S. (2015), « Usages et apprentissages par les technologies : quand l'écart générationnel mène au désordre et à de nouvelles opportunités », *Actes du 7ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 8-9 Octobre, Montpellier, 10 p.

Chollet A. (2014), « Enjeux de la recherche sur les jeux vidéo à destination des professionnels », *Actes du 6ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 2-3 Octobre, Nîmes, 10 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2014), « Une étude ethnométhodologique sur le jeu vidéo, les rêves et la qualité du sommeil », *Actes de la 2ème Journée AIM : Serious Game et SI*, 18 Septembre, Paris, 15 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Mise en évidence d'expériences de gestion à travers la pratique des MMORPG : des enjeux de gamification et de serious-gaming », *Actes du 5ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 3-4 Octobre, Montpellier, 14 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Comportements et compétences managériales des joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs en situation de groupe : un cas de gamification », *Actes de la 1ère Journée AIM : Serious Game et SI*, Grenoble, 12 Septembre, 30 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Actes du 4ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 4-5 Octobre, Nîmes, 15 p.

## ENCADREMENT DE THÈSE

---

Julien Saint Samat (2019-2021), « La gamification comme nouvelle norme organisationnelle : le jeu peut-il accroître l'engagement du salarié au travail ? ». Contrat Doctoral de l'Ecole Doctorale Économie et Gestion de Montpellier (EDEG). Directrice de thèse : Anne Mione / Co-encadrant : Antoine Chollet.

## MÉDIATION SCIENTIFIQUE (VULGARISATION)

---

### ATELIER

---

Chollet A. (2018), « Détournement d'usage et processus de numérisation de jeux éducatifs destinés à l'apprentissage de la gestion », *Conférence lors de la 15ème Université d'Été Ludovia – Atelier Explor'Camp Session II : Ressources : Créations et Cadres et Session III : Renouvellement des Pratiques et Numériques*, 20-23 août, Ax-les-Thermes.

Chollet A. (2018), « Jeux vidéo : quand faut-il s'inquiéter », *Invité du 3ème atelier de la saison n°2 de P@rents : Les Ateliers du Numériques*, 14 mars, Montpellier.

### CONFÉRENCE UNIVERSITAIRE

---

Chollet A. (2018), « Illustration du "dilemme du tramway" dans les jeux vidéo pour développer l'esprit critique du joueur », *Conférence à l'Université du Tiers-Temps de Montpellier*, 5 décembre, Montpellier.

Chollet A. (2018), « De l'hédonisme à l'émotion dans les jeux vidéo : comprendre une génération de l'imaginaire », *Conférence à l'Université du Tiers-Temps de Montpellier*, 19 novembre, Montpellier.

Chollet A. (2018), « Favoriser la créativité et l'employabilité des étudiants en informatique par les concours de programmation : cas du concours Code Game Jam », *Conférence lors de la 2ème édition de la journée PédagoN'UM de l'Université de Montpellier*, 5 juin, Montpellier.

Lien de la conférence : <https://numerique.umontpellier.fr/focus-retour-sur-la-journee-pedagonum-2018/>

Weber ML., Chollet A. (2018), « Enseigner et se développer avec le jeu et la réalité virtuelle, quels enseignements pour quelles compétences ? », *Conférence lors de la Journée d'étude : le numérique ubérise-t-il l'enseignement supérieur de l'Université de Montpellier*, 29 mars, Montpellier.

Chollet A. (2017), « Pratique du jeu vidéo : adoptez les bons réflexes pour éviter les conflits parent-enfant », *Conférence lors du cycle Les Jeudis de l'Université de Montpellier*, 23 novembre, Montpellier.

Chollet A. (2017), « Gamification and pedagogy: how to motivate students to learn with fun », *Conference during the IN2IT : International Conference on Internationalization and Technology in Higher Education*, november 14-15, Montpellier.

Chollet A. (2017), « Entre débats et bienfaits de la pratique vidéoludique : pourquoi la société joue-t-elle aux jeux vidéo ? », *Conférence à l'Université du Tiers-Temps de Montpellier*, 30 octobre, Montpellier.

### POSTER UNIVERSITAIRE

---

Chollet A. (2017), « Jouer aux MMORPG pour acquérir des compétences managériales: vers un essor de l'apprentissage par la culture vidéoludique », *Poster présenté lors du Colloque International Penser (avec) la culture vidéoludique*, 5-7 octobre, Lausanne, Suisse.

### INTERVENTION COLLÈGE ET LYCÉE

---

Chollet A. (2018), « Jouer aux jeux vidéo : loisir, abus, bienfaits », *Atelier de sensibilisation pédagogique aux jeux vidéo au Collège du Pic-St-Loup – Année 2017-2018*, 2 février et 5 avril, Montpellier.

### CONFÉRENCE INSTITUTIONNELLE

---

Chollet A. (2017), « Simulation, formation ludique et réalité virtuelle : quelles perspectives pour la Police Nationale ? », *Conférence lors du Séminaire des Chefs de Structures de la Direction Centrale au Recrutement et à la Formation de la Police Nationale*, 22 juin, Nîmes.

## CONFÉRENCE GRAND PUBLIC

---

Chollet A. (2017), « Jouer aux jeux vidéo : du loisir à l'abus », *Conférence lors de la 3<sup>ème</sup> édition de Mangame Show Fréjus*, 9-10 septembre, Fréjus. Lien de la conférence : [https://youtu.be/28oZ5PbPT\\_0](https://youtu.be/28oZ5PbPT_0)

Chollet A. (2017), « E-sport : vers le sport du XXI<sup>ème</sup> siècle », *Conférence lors de la 2<sup>ème</sup> édition de Mangame Show Fréjus*, 11-12 mars, Fréjus.

Chollet A. (2016), « Et si on parlait de jeux vidéo ? », *Conférence lors des Journées du Jeu Vidéo*, 22 octobre, Montarnaud.

Chollet A. (2016), « L'e-sport : discipline sportive numérique en plein essor », *Conférence lors de l'exposition d'été « Des jeux vidéo d'hier aux serious game d'aujourd'hui ! » du Visiatome de Marcoule*, 10 août, Bagnols-sur-Cèze.

Chollet A. (2016), « Parents et enfants : le jeu vidéo au coeur des préoccupations familiales », *Conférence inaugurale lors de l'exposition d'été « Des jeux vidéo d'hier aux serious game d'aujourd'hui ! » du Visiatome de Marcoule*, 1er juillet, Bagnols-sur-Cèze.

Chollet A. (2016), « Performance dans le jeu vidéo : l'e-sport et le speedrun », *Conférence lors de la 1<sup>ère</sup> édition de l'événement Mangame Show Montpellier*, 30 avril-1<sup>er</sup> mai, Montpellier.

Chollet A. (2015), « Parent et enfants : le jeu vidéo au milieu de la famille », *Conférence lors de la 9<sup>ème</sup> édition de l'événement Japan Sun*, 2-3 Mai, Fabrègues.

Chollet A. (2015), « E-sport et Speedrun : quand le jeu vidéo devient performance », *Conférence lors de la 10<sup>ème</sup> édition de l'événement Mang'Azur*, 24-26 Avril, Toulon.

Chollet A. (2014), « Jouer aux jeux vidéo : comment et pourquoi ? », *Conférence lors de la 1<sup>ère</sup> édition de l'événement Héro Festival*, 8-9 Novembre, Marseille.

Chollet A. (2014), « Pourquoi joue-t-on ? La face cachée du jeu vidéo », *Conférence lors de la 8<sup>ème</sup> édition du festival Japan Sun*, 3-4 Mai, Fabrègues.

## PRESSE PAPIER

---

Chollet A. (2016), « Le jeu vidéo, entre plaisir et découverte », *Article de Jacques Jandot publié dans la section Grand Montpellier du journal régional Midi Libre n°25925 de l'édition du mercredi 2 novembre 2016*, page 11.

## PRESSE INTERNET

---

Chollet A. (2016), « À Montarnaud, le jeu vidéo prend du sens », *Article de Jacques Jandot publié sur le site Internet du journal régional Midi Libre*, 24 octobre 2016. Lien de l'article : <http://www.midilibre.fr/2016/10/24/a-montarnaud-le-jeu-video-prend-du-sens,1414195.php>.

Chollet A. (2016), « Bagnols : les jeux vidéo, entre addiction et éducation au Visiatome ce vendredi », *Article de Thierry Mbom publié sur le site Internet du journal régional Midi Libre*, 1er juillet 2016. Lien de l'article : <http://www.midilibre.fr/2016/07/01/les-jeux-video-entre-addiction-et-education,1359019.php>.

Chollet A. (2017), « Entretien avec Antoine Chollet – Maître de Conférences, Université de Montpellier », *Interview réalisée par Damien Djaouti pour le MOOC « Enseigner avec les Serious Games » le 26 avril 2017*. Lien sur la plateforme FUN : <https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:umontpellier+08007+session01/about>

## TABLES RONDES

---

Chollet A. (2016), « L'eSport : sport d'avenir ? », *Participant de la table ronde lors de la 10<sup>ème</sup> édition du festival Japan Sun*, 14-15 mai, Fabrègues.

## INTERVIEW TÉLÉVISION

---

Chollet A. (2018), « Détournement d'usage et processus de numérisation de jeux éducatifs », *Interview réalisée par Ludomag TV lors de la 15<sup>ème</sup> édition du Colloque Ludovia*, Ax-les-Thermes, 20 au 23 août.

Lien de l'interview : <https://youtu.be/F7Tfrz5CkCQ>

Chollet A. (2017), « Réalité Virtuelle, jeu et université », *Interview réalisée par Ludomag TV lors de la 14<sup>ème</sup> édition du Colloque Ludovia*, Ax-les-Thermes, 22 au 25 septembre.

Lien de l'interview : <https://www.youtube.com/watch?v=XiRPqEyRf30&t>

## INTERVIEW RADIO

---

Chollet A. (2018), « Compétences managériales et Sport Electronique », *Interview réalisée par Radio Campus Montpellier lors de l'émission « Stimuli »*, 18 octobre 2018.

Lien de l'émission : <https://www.echosciences-sud.fr/articles/stimuli-biodiversite-et-esthetique-des-poissons> (interview de 34'12 à 38'10).

## CONCOURS

---

Finaliste du concours « Ma Thèse en 180 Secondes » de la région Languedoc-Roussillon. Ce concours dont la finale a eu lieu le 29 avril 2015 à l'Institut de Botanique de Montpellier a pour objectif de vulgariser les sujets de thèse des doctorants et des jeunes docteurs en 3 minutes maximum et avec l'aide d'une seule diapositive.

▶ Vidéo du passage lors de finale : <https://youtu.be/hRsRlqcM8BQ>.

▶ Reportage et interview réalisé par France 3 Montpellier : <https://youtu.be/mNLu-RWhctw>.

## PRIX OBTENUS

---

Chollet A. (2019) a obtenu le 1<sup>er</sup> Prix du Meilleur Dispositif Pédagogique à l'Ere du Numérique de la Fondation Nationale pour l'Enseignement de la Gestion en Entreprise (FNEGE) avec le projet « Code Game Jam, 9 mai, Clichy.

Chollet A. (2016) a obtenu le second accessit du Prix AIM – FNEGE Robert Reix 2016.

## ORGANISATION DE PROJETS PÉDAGOGIQUES

---

Organisation du concours de programmation « Code Game Jam » à l'IUT de Montpellier (département Informatique). Ce projet pédagogique à destination des étudiants en DUT Informatique, Licences professionnelles et Années Spéciales a pour but la réalisation en groupe de 4 à 6 étudiants de jeux vidéo amateurs suivant un thème donnée et une durée limitée. La présentation de chaque jeu se fait devant un jury composé d'enseignants et enseignants-chercheurs ainsi que de professionnels du secteur vidéoludique.

- **1<sup>ère</sup> édition du concours Code Game Jam** : 17-19 janvier 2017 – Thème : Jeux de Lettres ;
- **2<sup>ème</sup> édition du concours Code Game Jam** : 22-24 janvier 2018 – Thème : Informatique et Etoiles ;
- **3<sup>ème</sup> édition du concours Code Game Jam** : 22-24 janvier 2019 - Thème Balade dans les bois.

Site internet du projet Code Game Jam : <http://codegamejam.extragames.fr>

## ORGANISATION DE MANIFESTATIONS SCIENTIFIQUES

---

Organisation du Colloque International Game Évolution : Management et Pédagogie Ludique. Ce colloque a pour objectif la mise en relation d'enseignants, enseignants-chercheurs et professionnels ayant pour objet d'étude le jeu sous toutes ses formes (jeu vidéo, jeu de société, jeu de rôle, serious game, escape game, etc.).

- **1<sup>ère</sup> édition du Colloque International Game Évolution : Management et Pédagogie Ludique**  
8 juin 2017, à l'IAE de Montpellier – 10 intervenants et 40 participants.
- **2<sup>ème</sup> édition du Colloque International Game Évolution : Management et Pédagogie Ludique**  
7 juin 2018, à l'IAE de Montpellier – 10 intervenants et 35 participants.
- **3<sup>ème</sup> édition du Colloque International Game Évolution : Management et Pédagogie Ludique**  
9-10 mai 2019, à l'IAE Gustave Eiffel - 11 intervenants et 64 participants.

Site internet du Colloque Internationale Game Evolution : <http://gameevolution.extragames.fr>

## THÉMATIQUES DE RECHERCHE

---

Pour faire suite à ma thèse, mes intérêts de recherche s'orientent sur des domaines liant à la fois des problématiques autour des systèmes d'information, des ressources humaines et de l'innovation :

- **Apprentissage de compétences par le jeu et la pédagogie ludique** : Réflexion sur l'usage de la technologie du jeu vidéo dans la formation et l'innovation pédagogique (gamification).
- **Valorisation de l'expérience vidéoludique du joueur** : Réflexion sur la prise en considération de l'expérience de jeu des joueurs en poste à responsabilité dans les jeux en ligne (serious-gaming).
- **Management et sport électronique (e-sport)** : Réflexion sur la montée en puissance de l'e-sport et le management des équipes de haut niveau dans un contexte de compétition et de performance (similaire au sport de haut niveau).
- **Gamification des fonctions, des processus internes et des systèmes d'information des entreprises** : Réflexion sur l'appropriation d'un système d'information dans un contexte ludique.
- **Réalité virtuelle et éthique des technologies** : Réflexion sur les technologies immersives (exemple : Oculus Rift) et leurs conséquences sur l'être humain (interaction homme-machine).
- **Neuroscience et jeu vidéo** : Réflexion sur les conséquences au niveau cérébral de la pratique des jeux vidéo (agressivité, management, stabilité émotionnelle, prévention de l'addiction).

## ENSEIGNEMENTS EN SCIENCES DE GESTION

---

### SYNTHÈSE

---

- **Sept 2016 Maître de Conférences en Sciences de Gestion – IUT de Montpellier.**  
Travaux dirigés, niveaux L1, L2 et L3 : comptabilité, économie, jeu d'entreprise, gestion de projet, gestion de la relation client, gestion des systèmes d'information, fonctionnement des organisations.
- **2015-2016 Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER) - IUT de Montpellier.**  
Travaux dirigés, niveaux L1, L2 et L3 : comptabilité, économie, jeu d'entreprise, gestion de projet, gestion de la relation client, gestion des systèmes d'information, fonctionnement des organisations.
- **2014-2015 Attaché Temporaire d'Enseignement (ATE) - IAE de Montpellier.**  
Cours magistraux et travaux dirigés, niveaux L3, M1 et M2 : méthodologie des systèmes d'information, comptabilité, marketing multimédia, informatique, progiciel de gestion intégré, théorie de la firme, organisation et technologies (RH).
- **2011-2014 Doctorant contractuel avec mission d'enseignement - IAE de Montpellier.**  
Cours magistraux et travaux dirigés, niveaux L3, M1 et M2 : méthodologie des systèmes d'information, jeu d'entreprise, théorie de la firme, organisation et technologies (RH).

### DESCRIPTION DÉTAILLÉE

---

Depuis septembre 2012, j'enseigne à différents niveaux universitaires allant de la Licence 1 au Master 2. Mes trois premières années d'enseignement (2012-2015) ont été réalisées à l'IAE de Montpellier : deux années en tant que doctorant contractuel avec mission d'enseignement et un an en tant qu'Attaché Temporaire d'Enseignement (ATE). Actuellement, j'enseigne à l'IUT de Montpellier en tant qu'Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER). Ma pédagogie s'inspire des notions développées dans ma thèse à savoir l'intégration du ludique dans un contexte sérieux. L'objectif est de favoriser une plus grande interactivité avec les étudiants et d'adapter les méthodes d'acquisition des connaissances aux générations actuelles. À ce jour, j'ai effectué 455 heures EQTD d'enseignement et 126 heures EQTD d'encadrement.

### EXEMPLES DE CONTENUS ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DES ENSEIGNEMENTS

---

**Gestion des Systèmes d'Information** : Ce cours dispensé auprès des étudiants de 2ème année de DUT Informatique permet d'aborder la place des systèmes d'information dans les organisations dont les entreprises ainsi que les collectivités locales. Différentes analyses de cas sont proposées aux étudiants afin de mieux comprendre les enjeux des systèmes d'information dans les organisations.

**Comptabilité Générale** : Dispensés aux étudiants de Master 1 IAE B&A ainsi qu'aux étudiants de 1ère année de DUT Informatique, ce cours a pour objectif d'initier les étudiants aux différentes notions de comptabilité générale et d'acquérir de solides connaissances dans le domaine (bilan, compte de

résultats, écritures comptables). En licence, la comptabilité est animée par des ateliers ludiques grâce à l'apprentissage de la comptabilité via un jeu de société.

**Organisation et Technologies (RH)** : L'objectif de ce cours proposé aux Master 2 SIRH est de mettre en évidence les liens forts entre les technologies et l'organisation à la fois d'un point de vue technologique (l'organisation dans la technologie) ainsi que d'un point de vue organisationnel (la technologie dans l'organisation). Les étudiants sont invités à partager leur expérience du fait du parcours 100% en alternance. Des vidéos permettent également d'introduire le débat (exemple : sécurité des données en entreprise, importance de la technologie dans les organisations).

**Marketing Multimédia** : Entièrement réalisé par mes soins, le contenu de ce cours pour les étudiants de licence 3<sup>ème</sup> année management des technologies multimédia aborde le marketing à l'ère du numérique. Les étudiants réalisent individuellement un projet de création d'entreprise où chaque séance de cours est l'occasion d'aborder une méthodologie de promotion, de diffusion ou de gestion à l'aide d'une technologie (exemple : Internet, application mobile, télévision, jeu vidéo). Au terme des 36 heures, les étudiants réalisent un dossier ainsi qu'une présentation orale de leur projet.

## RESPONSABILITÉS ADMINISTRATIVES À L'UNIVERSITÉ

---

Depuis 2011, j'ai assumé des responsabilités administratives et collectives à la fois au niveau du groupe Systèmes d'Information de Montpellier (SI), au niveau du laboratoire Montpellier Recherche Management (MRM), ainsi qu'au niveau de mon école doctorale d'Économie et Gestion (EDEG). Les différentes activités d'administratives et d'intérêt collectif sont présentées ci-dessous :

- **Suppléant élu des MCF au conseil de laboratoire - MRM (2018-2020) ;**
- **Secrétaire du groupe SI - MRM (3 ans) ;**
- **Administrateur du site Internet du groupe SI - MRM (3 ans) ;**
- **Auteur de la lettre d'information du groupe SI - MRM (4 ans) ;**
- **Représentant élu des doctorants au conseil de laboratoire - MRM (2 ans) ;**
- **Représentant élu des doctorants au conseil de l'école doctorale - EDEG (3 ans) ;**
- **Représentant élu des doctorants au CTE Gestion - Université de Montpellier (1 an).**

## PRINCIPALE EXPÉRIENCE EN ENTREPRISE ET EXPÉRIENCES ASSOCIATIVES

---

- **2010-2011 Chef de Projet Jeu Vidéo et Serious Game - Actiplay, Montpellier.**  
(7 mois) Gestion d'équipe (10 pers.), suivi de production, relation clientèle et test qualité.
- **2015 (actif) Membre de l'association OMNSH - Recherche en SHS dans le domaine du numérique.**
- **2015 (actif) Membre de l'association Push Start - Réseau professionnel autour du jeu vidéo.**  
⇒ **Membre du Conseil d'Administration de Push Start en 2015.**
- **2011 (actif) Président de l'association Yumeji - Organisation de concours de costumes.**

## LANGUES ET DIVERS

---

**Anglais** : lu, écrit, parlé

**Espagnol et Japonais** : notions

**Langages informatique** : HTML, CSS, PHP

**Outils Web** : CMS Joomla, CMS Wordpress, Zotero

**Logiciels d'analyse** : SPSS, AMOS, ALCESTE

**Logiciels d'édition** : Photoshop, Audacity, Pack Office

**Progiciel de gestion intégré** : Formation reçue sous SAP (module Achat, Stock et Finance).

**Activités** : Jeux vidéo, culture japonaise, astronomie, création artistique et science-fiction.