

LE LIVRET DU PARTICIPANT

Journée de recherche du 7 novembre **Consommation et Jeux Vidéo**



Accueillie par



En collaboration avec



Remerciements au comité de sélection



ALVAREZ Julian

TIERCELIN Alexandre

COVA Bernard

DELANNOY Arnaud

GARCIA-BARDIDIA Renaud

GARNIER Marion

NAU Jean-Philippe

SOHIER Romain

Remerciements aux participants



Chères participantes, chers participants,

Nous sommes très heureux de vous accueillir pour cette **première édition de la Journée de recherche « Consommation et jeux vidéo »**.

Votre présence, vos communications et vos échanges donnent vie à cet événement que nous avons imaginé comme un espace de rencontre entre chercheurs, enseignants, professionnels et passionnés du jeu.

Cette journée est née d'une envie : croiser les regards sur un objet désormais central dans nos sociétés, à la fois ludique, culturel et économique, mais aussi profondément symbolique dans la manière dont il transforme nos rapports à la consommation, à l'identité et à la créativité.

Merci d'avoir répondu à l'invitation, d'avoir pris le temps de partager vos travaux et vos réflexions.

Nous espérons que cette première édition sera pour vous riche en échanges, en découvertes et en perspectives nouvelles et qu'elle marquera le début d'une belle série à venir.

Très belle journée à toutes et à tous,
Le comité d'organisation

Marine BOYAVAL, Ludivine DESTOUMIEUX et Olivier NICOLAS

Le Programme



08h30 - 09h00 : Accueil des participants

9h00 - 9h30 : Keynote - Marine BOYAVAL - Julian ALVAREZ - Olivier RAMPNOUX

9h30 - 11h00 : Sports connectés, e-sport et communautés de consommation

Landelin DELCOUQ : *Dynamiques d'engagement bénévole et création de valeur expérientielle dans l'e-sport amateur : le cas de Civilization VI*

Eric DELATTRE : *Les communautés de pratique sportive : plateforme de réalité mixte Zwift*

Dumaima ZINAOUI & Said MEFTAH : *eSports in Morocco: Gen Z Perspectives on Career Potential and Challenges*

11h00-11h30 : Pause-café

11h30 - 12h30 : Table ronde - Les communautés de joueurs, leur hybridation

- Antoine CHOLLET (Université de Montpellier)
- Bernard COVA (Kedge BS).
- Renaud GARCIA-BARDIDIA (Université de Lorraine).
- Marion GARNIER (EM Grenoble)
- Stéphane GREVEN (UBS)

12h30 - 13h30 : Déjeuner buffet



13h30 - 15h00 : Apprentissage, médiations et souveraineté ludo-pédagogique

Kenza GANA : *Du ludique au pédagogique : transferts entre Assassin's Creed et le Discovery Tour*

Philippe LEPINARD : *Les jeux vidéo FLOSS dans l'enseignement supérieur*

Johann SCHWALLER : *Adapter les jeux éducatifs aux profils TDAH*

15h00 - 15h30 : Pause-café

15h30 - 16h30 : Consommer le jeu vidéo : marchés, algorithmes, cultures

Geoffrey BRUNAUX & Julien PILLOT : *Distribution du jeu vidéo : nouvelle donne économique, nouveaux enjeux juridiques et concurrentiels*

Ksenia LYULEEVA & Ranam ALKAYYALI : *How Do Cultural Differences Influence Gamification Marketing? A Comparison Between France and Taiwan*