

LE LIVRET DU PARTICIPANT

Journée de recherche du 15
octobre 2026

Consommation et Jeux Vidéo



Accueillie par



UNIVERSITY
SCHOOL
OF MANAGEMENT



Université
de Lille



Remerciements au comité de sélection 🧙

Pr. Julian ALVAREZ (Université de Lille - Gériico)
Dr. Antoine CHOLLET (Université de Montpellier - MRM)
Dr. Arnaud DELANNOY (EM Normandie – Métis)
Pr. Renaud GARCIA-BARDIDIA (Université de Lorraine)
Pr. Marion GARNIER (EM Grenoble)
Stéphane GREVEN (RUBIKA, laboratoire LEGO, UBS)
Dr. Olivier RAMPNOUX (IAE Poitiers - CEREGE)
Dr. Romain SOHIER (EM Normandie – Métis)
Dr. Alexandre TIERCELIN (IUT Paris Rives de Seine, CEDAG)
Pr. Hélène YILDIZ (Université de Lorraine – CEREFIGE)

Comité d'organisation 🏃

Dr. Marine BOYAVAL (IAE Lille - LUMEN)
Dr. Ludivine DESTOUMIEUX (Excelia Business School La Rochelle)
Dr. Olivier NICOLAS (IAE Valenciennes – ISH LARSH)

Remerciements aux participants 🏁

Chères participantes, chers participants,
Nous sommes très heureux de vous accueillir pour cette **deuxième édition de la Journée de recherche thématique « 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 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

Le Programme

9h – 09h30 : Accueil des participants 

9h30 – 10h Keynote : Olivier Nicolas

10h – 11h00 : Jeux vidéo, marketing et stratégie d'entreprise 

- Stéphane Greven : *Vers une vision à 360 degrés du joueur: Dépasser les archétypes issus des données in-game par l'intégration du TALN et l'IoB.*
- Inès Huyghe et Landelin Delcoucq : *Quand les joueurs rencontrent les marques : L'impact des profils de joueurs sur les résultats de la publicité dans les jeux vidéo*

11h00-11h30 : Pause-café 

11h30 – 12h30 : Table ronde - Quel avenir pour les jeux vidéo et son statut de patrimoine culturel 

12h30 – 14h : Déjeuner 

14h – 14h30 : Keynote - Adam Attouk “Toxicité et jeux video” 

14h30 - 16h - Considération des joueurs et expérience de jeu 

- Sarah Wiecek, Anne-Marie Lebrun et Patrick Bouchet : *Tous égaux face aux jeux vidéo ? Vers une meilleure compréhension de l'exclusion des consommateurs et du cadre théorique associé*
- Sophie Roman et Pierre-Xavier Chomiac de Sas : *Jeux vidéo & dark patterns – quelle protection juridique pour les joueurs ?*
- Ilana Bouhafs : *Quand le jeu fait réfléchir : réflexivité, temporalité et apprentissage durable dans le Beer Game*

16h: Mot de clôture et café

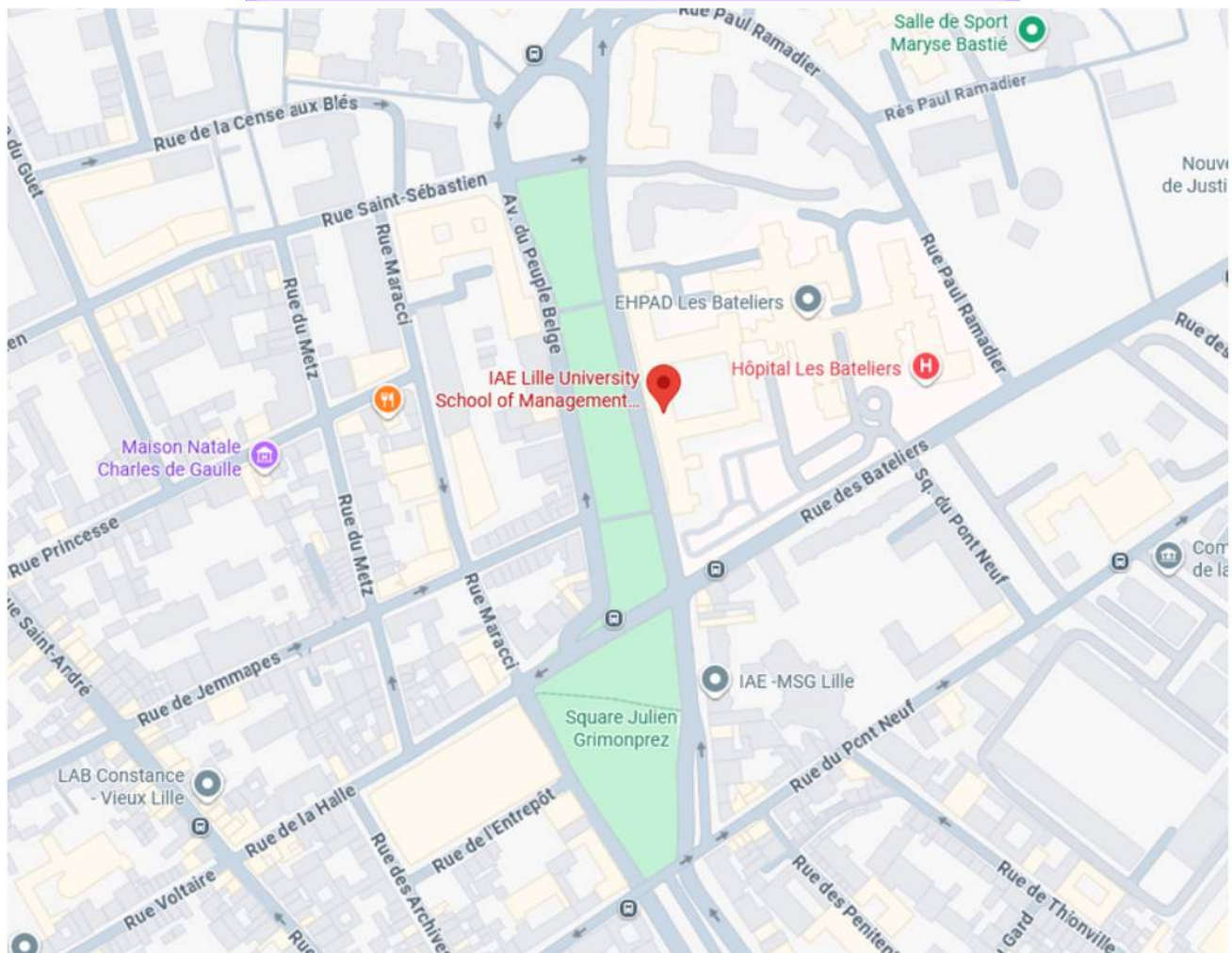
Salle 515 - suivre les panneaux fléchés

(parking payant Parking Indigo Lille Parc Vieux-Lille)

En cas de difficultés 06.22.88.55.24



IAE Lille University School of
Management, site Vieux-Lille



Vous êtes à distance ? 🎮

Rejoignez-nous sur ce lien :

<https://univ-lille-fr.zoom.us/j/95499117926?pwd=np1hq1vx54aSjoL4V6okWtOBN68aIG.1>

ID de réunion: 954 9911 7926

Code secret: 402481

N'hésitez pas à poser vos questions sur le chat, nous serons là pour les partager.

