

COLLOQUE INTERNATIONAL

LA GAMIFICATION DU TRAVAIL

Modalités, effets, fonctions et limites de la translation du jeu au travail



Vendredi 20 novembre 2015

Matin : Université Paris 3 - Salle Las Vergnas 13 rue Santeuil 75005 Paris

Après-midi : Maison de la recherche de Paris 3 - Salle Claude Simon

4 Rue des Irlandais 75005 Paris

Intervenants, comité scientifique et présidents de séance :

Yanita ANDONOVA, Sylvester ARNAB, Gilles BROUGERE, Ana CHANTOME, Brice DUBAT, Marie-Anne DUJARIER, Amaïa ERRECART, Jean FRANCES, Myriam GORSSE, Björn HEDIN, Marie LATOUR, Stéphane LE LAY, Pierre LENEL, Marc LORIOL, Anne MONJARET, Baptiste PIZZINAT, Victor POTIER, Vincent PRIOU-DELAMARRE, Felix RACZKOWSKI, Emmanuelle SAVIGNAC, Antoine SEILLES, Aude SEURRAT, Colette SHAUBER, Thomas ROYERE, Guillemette TROGNOT, Thierry WENDLING





PROGRAMME

Université Paris 3 - site Censier 13 rue Santeuil 75005 Paris - Salle Las Vergnas (3^e étage bât. central)

8h30 - Café / accueil des participants

9h00 - Accueil par le Président de l'université Paris 3, Carle BONAFOUS-MURAT

9h15 – Introduction au colloque : Emmanuelle SAVIGNAC (Cerlis, Paris 3)

9h30-11h : "**La gamification : perspectives et enjeux**" - Animation : Emmanuelle SAVIGNAC (Cerlis, Paris 3)

- "Games Science and Pervasive Learning" Sylvester ARNAB (Coventry University, Serious Games Institute, UK)

- "Game Elements' of Gamification. Some remarks on points, flow and narration" Félix RACZKOWSKI (Ruhr University Bochum, Allemagne)

11h00-12h15 : "**Gamification et monde académique**" – Animation : Marie-Anne DUJARIER (Lise-CNAM)

- "De l'usage du jeu en milieu académique", Jean FRANCES (GSPR, EHESS), Stéphane LE LAY (CRTD, CNAM), Baptiste PIZZINAT (docteur de l'EHESS)

- "The academic career system - an example of gamification gone wrong" - Björn HEDIN (KTH Royal Institute of Technology, Suède)

12h15-14h00: déjeuner

Maison de la Recherche de Paris 3, 4 rue des Irlandais 75005 Paris – Salle Claude Simon (RDC)

14h00 - 15h15 : "**La gamification: études de cas**" – Animation : Anne MONJARET (IIAC-LAHIC-CNRS/ EHESS)

- "De la fiction ludique à la réalité professionnelle; le cas de la gamification de l'apprentissage en génie mécanique", Victor POTIER (CERTOP, CNRS)

- "Gamifier la formation en milieu humanitaire : une question de vie ou de mort", Ana CHANTOME (TRAME, Lyon 3)

15h15-16h45 - Table ronde "**Pratiques et praticiens de la gamification**" - Animation Brice DUBAT (LabSIC, Paris 13)

Intervenants:

- Myriam GORSSE, Guillemette TROGNOT, Marie LATOUR (Bibliothèques UPMC, INSA Lyon, Université de Guyane)

- Thomas ROYERE (Un rôle à jouer)

- Vincent PRIOU DELAMARRE (Cap'la)

- Guillaume ROISSARD (Imfusio)

- Antoine SEILLES (Naturalpad)

16h45-17h00 - Pause café

17h00-18h15 - "**Ravisement et funmanagement: vertus et critique de la gamification**" - Animation : Yanita ANDONOVA (LabSIC, Paris 13)

- "Au croisement du ludique et du religieux: discours, ethos et métiers du numérique", Amaïa ERRECART (LabSIC, Paris 13)

- "Du jeu spontané entre professionnels à une critique du "fun management" ", Marc LORIOLE (IDHE - CNRS / Paris I)

18h15-18h30 - Synthèse: Pierre LENEL (Lise, CNAM)