

Table des matières

Introduction	9
---------------------------	----------

I. ÉMERGENCE D'UNE NOTION ET SES ENJEUX

La gamification du travail ou les mécaniques du jeu au travail.....	17
--	-----------

Emmanuelle SAVIGNAC

« Gamification » et formation à la gestion. Une approche des relations entre monde économique et monde ludique.....	35
--	-----------

Léo TOUZET

Domestication et transposition du jeu par l'entreprise.
--

Autopsie de la gamification du travail	55
---	-----------

Yanita ANDONOVA, Anne MONJARET

II. ANALYSE DE DISPOSITIFS « GAMIFIÉS »

« Candidats du MT180°, Soyez fun et sexy ». Un « dispositif spectaculaire » au service de la gamification du champ académique	73
--	-----------

Stéphane LE LAY, Baptiste PIZZINAT, Jean FRANCES

De la dégamification au « serious serious ».

Étude d'un dispositif dédié à la formation de cadres.....	93
--	-----------

Lydia MARTIN, Julian ALVAREZ

Gamifier le travail d'apprentissage en génie mécanique avec le jeu vidéo. Le serious game au prisme de la pratique professionnelle.....	119
--	------------

Victor POTIER

III. RHÉTORIQUES ET IDÉOLOGIES

Jeu et formation professionnelle. De la rhétorique promotionnelle à la diversité des pratiques et dispositions ludiques	139
<i>Aude SEURRAT</i>	
L'évangéliste technologique. Mise en discours et en récit d'un métier du numérique au croisement du ludique et du religieux ...	155
<i>Amaia ERRECART</i>	
Ouverture : la gamification ou le renouveau de la procéduralisation ?	173
<i>Pierre LÉNEL</i>	
Présentation des auteurs	191
Index	197