

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
<i>Emmanuelle SAVIGNAC</i>	
« Gamification » et formation à la gestion. Une approche des relations entre monde économique et monde ludique.....	35
<i>Léo TOUZET</i>	
Domestication et transposition du jeu par l'entreprise. Autopsie de la gamification du travail	55
<i>Yanita ANDONOVA, Anne MONJARET</i>	

II. ANALYSE DE DISPOSITIFS « GAMIFIÉS »

« Candidats du MT180*, Soyez fun et sexy ». Un « dispositif spectaculaire » au service de la gamification du champ académique	73
<i>Stéphane LE LAY, Baptiste PIZZINAT, Jean FRANCES</i>	
De la dégamification au « serious serious ». Étude d'un dispositif dédié à la formation de cadres.....	93
<i>Lydia MARTIN, Julian ALVAREZ</i>	
Gamifier le travail d'apprentissage en génie mécanique avec le jeu vidéo. Le serious game au prisme de la pratique professionnelle.....	119
<i>Victor POTIER</i>	

III. RHÉTORIQUES ET IDÉOLOGIES

Jeu et formation professionnelle. De la rhétorique promotionnelle à la diversité des pratiques et dispositions ludiques.....	139
---	------------

Aude SEURRAT

L'évangéliste technologique. Mise en discours et en récit d'un métier du numérique au croisement du ludique et du religieux ...	155
--	------------

Amaia ERRECART

Ouverture : la gamification ou le renouveau de la procéduralisation ?	173
--	------------

Pierre LÉNEL

Présentation des auteurs	191
---------------------------------------	------------

Index.....	197
-------------------	------------