



Antoine Chollet

✉ antoine.chollet.pro@gmail.com | 🌐 <http://extragames.fr>



Page académique : <http://mrm.edu.umontpellier.fr/membres/perm/chollet/>

Retrouvez moi sur les réseaux Internet (Profil : Antoine Chollet)

- Académique : ResearchGate et HAL
- Professionnel : Viadeo et LinkedIn
- Social : Facebook

FORMATIONS

- **2015** **Doctorat en Sciences de Gestion, Université de Montpellier.**
L'Université de Montpellier ne délivre pas de mention.

Titre de la thèse : « Apprentissage et mobilisation de compétences managériales des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) ». La soutenance a eu lieu le 1^{er} décembre 2015 à l'IAE de Montpellier (Université de Montpellier) devant le jury composé de :

Madame Florence RODHAIN - MCF HDR, Université de Montpellier	Directrice de thèse
Madame Isabelle BOURDON - MCF HDR, Université de Montpellier	Directrice de thèse
Madame Hélène MICHEL - PR, Grenoble École de Management	Rapporteur
Madame Carine DOMINGUEZ-PÉRY - PR, Université Pierre-Mendès-France	Rapporteur
Monsieur Régis MEISSONIER - PR, Université de Montpellier	Examineur
Monsieur Philippe LÉPINARD - MCF, Université de Paris-Est Créteil Val de Marne	Examineur

- Vidéo de la soutenance de thèse : <https://youtu.be/J2qPe8GUc6U>.

- **2011** **Master 2 MTID - Management des Technologies de l'Information et de la Décision**
IAE de Montpellier, Mention Bien.

Titre du mémoire : « Intégration du jeu vidéo dans les organisations pour l'apport de compétences humaines ». La soutenance a eu lieu le 5 décembre 2011 à l'IAE de Montpellier (Université de Montpellier) devant le jury composé de :

Monsieur Emmanuel HOUZE - MCF, Université de Montpellier	Directeur de mémoire
Madame Véronique BESSIERE - PR, Université de Montpellier	Rapporteur

- **2009** **Licence MST - Management des Sciences & Technologies**
IAE de Montpellier, Mention Assez Bien.
- **2008** **DUT Informatique, IUT de Montpellier.**

PRODUCTIONS SCIENTIFIQUES

Articles publiés dans des revues non classées

Chollet A., Rodhain F. et Bourdon I. (2015), « Enjeux de la recherche sur les jeux vidéo à destination des professionnels », *Management des Technologies Organisationnelles : De l'innovation technologique à l'innovation managériale*, n°5, Presses des Mines, Paris, pp. 111-120.

Chollet A., Rodhain F. et Bourdon I. (2014), « Situations de gestion dans les MMORPG : des perspectives de gamification et de serious-gaming », *Management des Technologies Organisationnelles : De l'innovation technologique à l'innovation managériale*, n°4, Presses des Mines, Paris, pp. 93-103.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Management des Technologies Organisationnelles : Impact des réseaux numériques dans les organisations*, n°3, Presses des Mines, Paris, pp. 262-273.

Communications dans des congrès internationaux avec actes

Chollet A. (2016, à venir), « Attention, présence et engagement dans un MMORPG : cas de l'analyse de l'interface utilisateur du jeu « Blade and Soul », *Actes de la 13ème Edition Ludovia : Numérique & éducation, entre appropriations & détournements*, 23-26 Août, Ax-les-Thermes, 13 p.

Chollet A. (2016, à venir), « Entre casque de réalité virtuelle, jeu vidéo et altérité : vers une virtualité hédonique de la vie humaine », *Actes du 8ème colloque international COSSI : Communication, Organisation, Société du Savoir et Information*, 15-17 juin, Montpellier, 12 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2016), « Retour d'une expérience méthodologique sur l'influence du processus de ludification dans le taux de complétude d'une enquête quantitative », *Actes du 21ème Congrès Association Information et Management*, 18-20 Mai, Lille, 21 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2015), « Learning Phenomena of MMORPG Players - A Proposed Research Model », *Proceedings of the 9th Mediterranean Conference on Information Systems*, October 2-5, Samos, Greece, 13 p.

Chollet A. (2015), « Les MMORPG comme laboratoire d'expérimentation de phénomènes socio-économiques », *Actes de la 12ème Edition Ludovia : Numérique & éducation, entre appropriations & détournements*, 24-26 Août, Ax-les-Thermes, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2015), « Les phénomènes d'apprentissage et d'épanouissement des joueurs de MMORPG : proposition d'un modèle de recherche », *Actes du 20ème Congrès Association Information et Management*, 20-22 Mai, Rabat, Maroc, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2014), « Entre travail d'équipe et responsabilité : construction et validation d'une échelle de mesure basée sur une typologie des rôles des joueurs de MMORPG », *Actes du 19ème Congrès Association Information et Management*, 19-23 Mai, Aix-en-Provence, 13 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages », *Actes du 17ème Congrès Association Information et Management*, 21-23 Mai, Bordeaux, 19 p.

Communications dans des congrès avec actes

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2015), « Apprentissage de compétences managériales via les MMORPG : proposition d'un modèle de recherche », *Actes de la 3ème Journée AIM : Serious Game et SI - Co-design : Faites vos jeux !*, 26 Novembre, Grenoble, 12 p.

Chollet A. (2015), « Opportunités réelles générées par des perturbations économiques et sociétales virtuelles : cas des jeux vidéo en ligne », *Actes du 7ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 8-9 Octobre, Montpellier, 11 p.

Chollet A. et Imbert S. (2015), « Usages et apprentissages par les technologies : quand l'écart générationnel mène au désordre et à de nouvelles opportunités », *Actes du 7ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 8-9 Octobre, Montpellier, 10 p.

Chollet A. (2014), « Enjeux de la recherche sur les jeux vidéo à destination des professionnels », *Actes du 6ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 2-3 Octobre, Nîmes, 10 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2014), « Une étude ethnométhodologique sur le jeu vidéo, les rêves et la qualité du sommeil », *Actes de la 2ème Journée AIM : Serious Game et SI*, 18 Septembre, Paris, 15 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Mise en évidence d'expériences de gestion à travers la pratique des MMORPG : des enjeux de gamification et de serious-gaming », *Actes du 5ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 3-4 Octobre, Montpellier, 14 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Comportements et compétences managériales des joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs en situation de groupe : un cas de gamification », *Actes de la 1ère Journée AIM : Serious Game et SI*, Grenoble, 12 Septembre, 30 p.

Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Actes du 4ème Workshop Management des Technologies Organisationnelles*, 4-5 Octobre, Nîmes, 15 p.

MÉDIATION SCIENTIFIQUE (VULGARISATION)

CONFÉRENCE GRAND PUBLIC

Chollet A. (2016), « Performance dans le jeu vidéo : l'e-sport et le speedrun », *Conférence lors de la 1ère édition de l'événement Mangame Show Montpellier*, 30 avril-1^{er} mai, Montpellier.

Chollet A. (2015), « Parent et enfants : le jeu vidéo au milieu de la famille », *Conférence lors de la 9ème édition de l'événement Japan Sun*, 2-3 Mai, Fabrègues.

Chollet A. (2015), « E-sport et Speedrun : quand le jeu vidéo devient performance », *Conférence lors de la 10ème édition de l'événement Mang'Azur*, 24-26 Avril, Toulon.

Chollet A. (2014), « Jouer aux jeux vidéo : comment et pourquoi ? », *Conférence lors de la 1ère édition de l'événement Héro Festival*, 8-9 Novembre, Marseille.

Chollet A. (2014), « Pourquoi joue-t-on ? La face cachée du jeu vidéo », *Conférence lors de la 8ème édition du festival Japan Sun*, 3-4 Mai, Fabrègues.

CONCOURS

Finaliste du concours « Ma Thèse en 180 Secondes » de la région Languedoc-Roussillon. Ce concours dont la finale a eu lieu le 29 avril 2015 à l'Institut de Botanique de Montpellier a pour objectif de vulgariser les sujets de thèse des doctorants et des jeunes docteurs en 3 minutes maximum et avec l'aide d'une seule diapositive.

▶ Vidéo du passage lors de finale : <https://youtu.be/hRsRlqcM8BQ>.

▶ Reportage et interview réalisé par France 3 Montpellier : <https://youtu.be/mNLU-RWhctw>.

THÉMATIQUES DE RECHERCHE

Pour faire suite à ma thèse, mes intérêts de recherche s'orientent sur des domaines liant à la fois des problématiques autour des systèmes d'information, des ressources humaines et de l'innovation :

- **Apprentissage de compétences par le jeu et la pédagogie ludique** : Réflexion sur l'usage de la technologie du jeu vidéo dans la formation et l'innovation pédagogique (gamification).
- **Valorisation de l'expérience vidéoludique du joueur** : Réflexion sur la prise en considération de l'expérience de jeu des joueurs en poste à responsabilité dans les jeux en ligne (serious-gaming).
- **Management et sport électronique (e-sport)** : Réflexion sur la montée en puissance de l'e-sport et le management des équipes de haut niveau dans un contexte de compétition et de performance (similaire au sport de haut niveau).
- **Gamification des fonctions, des processus internes et des systèmes d'information des entreprises** : Réflexion sur l'appropriation d'un système d'information dans un contexte ludique.
- **Réalité virtuelle et éthique des technologies** : Réflexion sur les technologies immersives (exemple : Oculus Rift) et leurs conséquences sur l'être humain (interaction homme-machine).
- **Neurosciences et jeu vidéo** : Réflexion sur les conséquences au niveau cérébral de la pratique des jeux vidéo (agressivité, management, stabilité émotionnelle, prévention de l'addiction).

ENSEIGNEMENTS EN SCIENCES DE GESTION

SYNTHÈSE

- **2015-2016 Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER) - IUT de Montpellier.**
Travaux dirigés, niveaux L1, L2 et L3 : comptabilité, économie, jeu d'entreprise, gestion de projet, gestion de la relation client, gestion des systèmes d'information, fonctionnement des organisations.
- **2014-2015 Attaché Temporaire d'Enseignement (ATE) - IAE de Montpellier.**
Cours magistraux et travaux dirigés, niveaux L3, M1 et M2 : méthodologie des systèmes d'information, comptabilité, marketing multimédia, informatique, progiciel de gestion intégré, théorie de la firme, organisation et technologies (RH).

- **2011-2014 Doctorant contractuel avec mission d'enseignement - IAE de Montpellier.**
Cours magistraux et travaux dirigés, niveaux L3, M1 et M2 : méthodologie des systèmes d'information, jeu d'entreprise, théorie de la firme, organisation et technologies (RH).

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

Depuis septembre 2012, j'enseigne à différents niveaux universitaires allant de la Licence 1 au Master 2. Mes trois premières années d'enseignement (2012-2015) ont été réalisées à l'IAE de Montpellier : deux années en tant que doctorant contractuel avec mission d'enseignement et un an en tant qu'Attaché Temporaire d'Enseignement (ATE). Actuellement, j'enseigne à l'IUT de Montpellier en tant qu'Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER). Ma pédagogie s'inspire des notions développées dans ma thèse à savoir l'intégration du ludique dans un contexte sérieux. L'objectif est de favoriser une plus grande interactivité avec les étudiants et d'adapter les méthodes d'acquisition des connaissances aux générations actuelles. À ce jour, j'ai effectué 455 heures EQTD d'enseignement et 126 heures EQTD d'encadrement.

EXEMPLES DE CONTENUS ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DES ENSEIGNEMENTS

Gestion des Systèmes d'Information : Ce cours dispensé auprès des étudiants de 2^{ème} année de DUT Informatique permet d'aborder la place des systèmes d'information dans les organisations dont les entreprises ainsi que les collectivités locales. Différentes analyses de cas sont proposées aux étudiants afin de mieux comprendre les enjeux des systèmes d'information dans les organisations.

Comptabilité Générale : Dispensés aux étudiants de Master 1 IAE B&A ainsi qu'aux étudiants de 1^{ère} année de DUT Informatique, ce cours a pour objectif d'initier les étudiants aux différentes notions de comptabilité générale et d'acquérir de solides connaissances dans le domaine (bilan, compte de résultats, écritures comptables). En licence, la comptabilité est animée par des ateliers ludiques grâce à l'apprentissage de la comptabilité via un jeu de société.

Organisation et Technologies (RH) : L'objectif de ce cours proposé aux Master 2 SIRH est de mettre en évidence les liens forts entre les technologies et l'organisation à la fois d'un point de vue technologique (l'organisation dans la technologie) ainsi que d'un point de vue organisationnel (la technologie dans l'organisation). Les étudiants sont invités à partager leur expérience du fait du parcours 100% en alternance. Des vidéos permettent également d'introduire le débat (exemple : sécurité des données en entreprise, importance de la technologie dans les organisations).

Marketing Multimédia : Entièrement réalisé par mes soins, le contenu de ce cours pour les étudiants de licence 3^{ème} année management des technologies multimédia aborde le marketing à l'ère du numérique. Les étudiants réalisent individuellement un projet de création d'entreprise où chaque séance de cours est l'occasion d'aborder une méthodologie de promotion, de diffusion ou de gestion à l'aide d'une technologie (exemple : Internet, application mobile, télévision, jeu vidéo). Au terme des 36 heures, les étudiants réalisent un dossier ainsi qu'une présentation orale de leur projet.

RESPONSABILITÉS ADMINISTRATIVES À L'UNIVERSITÉ

Depuis 2011, j'ai assumé des responsabilités administratives et collectives à la fois au niveau du groupe Systèmes d'Information de Montpellier (SI), au niveau du laboratoire Montpellier Recherche Management (MRM), ainsi qu'au niveau de mon école doctorale d'Économie et Gestion (EDEG). Les différentes activités d'administratives et d'intérêt collectif sont présentées ci-dessous :

- **Secrétaire du groupe SI - MRM (3 ans) ;**
- **Administrateur du site Internet du groupe SI - MRM (3 ans - en cours) ;**
- **Auteur de la lettre d'information du groupe SI - MRM (4 ans - en cours) ;**
- **Représentant élu des doctorants au conseil de laboratoire - MRM (2 ans - en cours) ;**
- **Représentant élu des doctorants au conseil de l'école doctorale - EDEG (3 ans) ;**
- **Représentant élu des doctorants au CTE Gestion - Université de Montpellier (1 an).**

PRINCIPALE EXPÉRIENCE EN ENTREPRISE ET EXPÉRIENCES ASSOCIATIVES

- **2010-2011 Chef de Projet Jeu Vidéo et Serious Game - Actiplay, Montpellier.**
(7 mois) Gestion d'équipe (10 pers.), suivi de production, relation clientèle et test qualité.
- **2015 (actif) Membre de l'association OMNSH - Recherche en SHS dans le domaine du numérique.**
- **2015 (actif) Membre de l'association Push Start - Réseau professionnel autour du jeu vidéo.**
⇒ **Membre du Conseil d'Administration de Push Start en 2015.**
- **2011 (actif) Président de l'association Yumeji - Organisation de concours de costumes.**

LANGUES ET DIVERS

Anglais : lu, écrit, parlé

Espagnol et Japonais : notions

Langages informatique : HTML, CSS, PHP

Outils Web : CMS Joomla, CMS Wordpress, Zotero

Logiciels d'analyse : SPSS, AMOS, ALCESTE

Logiciels d'édition : Photoshop, Audacity, Pack Office

Progiciel de gestion intégré : Formation reçue sous SAP (module Achat, Stock et Finance).

Activités : Jeux vidéo, culture japonaise, astronomie, création artistique et science-fiction.