

VICTOR POTIER

CURRICULUM VITAE ANALYTIQUE

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ DU CV	2
INFORMATIONS PERSONNELLES.....	3
POSITION ACTUELLE	3
FONCTIONS ET EXPÉRIENCES ANTÉRIEURES	3
TITRES ET DISTINCTIONS	4
FORMATION ET TITRES UNIVERSITAIRES.....	5
PUBLICATIONS, COMMUNICATIONS ET PRODUCTIONS SCIENTIFIQUES	7
PRÉSENTATION DES ENSEIGNEMENTS	14
AUTRES ACTIVITÉS LIÉES AU MÉTIER D'ENSEIGNANT-CHERCHEUR.....	21
COMPÉTENCES DIVERSES	23

RÉSUMÉ DU CV

Situation actuelle : Chercheur postdoctorant en sociologie financé par le Labex SMS de l'Université de Toulouse 2, membre du projet ANR PADAC, INRAe Toulouse. Membre de l'UMR Agir – équipe ODYCEE.

Thèmes de recherche : Sociologie du numérique, des usages, de l'innovation, des marchés et du travail. Objets : système éducatif, jeux vidéo, événementiel professionnel, mondes agricoles.

Enseignements : méthodes qualitatives / quantitatives, histoire des idées, sociologie générale, socioéconomie, sociologie critique, sociologies thématiques (techniques, média, culture, numérique), innovation pédagogique.

❖ Formation et expériences

2019 – 2022 **Deux postdoctorats** sur l'événementiel et les salons professionnels (laboratoire Pacte, IEP de Grenoble, projet ANR CaNoE) et sur l'usage des plateformes numériques dans l'agriculture (laboratoire AGIR, INRAe, projet ANR PADAC).

2018 : **Qualifié** - section **19** (sociologie, démographie)

2017 : **Thèse en sociologie** soutenue à l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès. *La Fabrique des « Serious Games » : activité, normes, usages. Du jeu dans les rouages de l'innovation pédagogique.*

2012 – 2013 : **Master 2** de sociologie mention recherche, réalisé à l'UQAM (Montréal, Canada), convention avec l'Université de Strasbourg (mémoire *Étude des dynamiques ludiques au travail et de la mise en forme de l'activité par le jeu*, mention très bien)

2011 – 2012 : **Master 1** de sociologie, Université de Strasbourg (rapport de stage *Analyse des formes organisationnelles dans une entreprise du jeu vidéo : étude de cas d'Almédia*, mention très bien).

2010 – 2011 : **Licence 3** de Sociologie – Économie, Université de Strasbourg, mention bien.

2008 – 2010 : **Classe préparatoire** Lettres, Sciences Économiques et Sociale B/L, Lycée Fustel de Coulanges, Strasbourg

❖ Enseignement

650 heures. Cours d'initiation 132 h ; sociologie thématique 201 h ; méthodologie 302 h.

2019 – 2022 : **Vacataire** à Sciences Po Paris, au Département de Sociologie – UT2J (Toulouse), à l'Institut de Design (ISCID – Montauban), au CNAM – Enjmin (Angoulême), et à l'École des Mines d'Albi Carmaux (Albi)

2018 – 2019 : **ATER** au Département de Sociologie (UT2J)

2017 – 2018 : **Enseignant vacataire** à la Faculté des Sciences Sociales, Université de Strasbourg, Strasbourg.

2016 – 2017 : **Enseignant contractuel** au département de sciences humaines et sociales, INU Champollion, Albi.

2013 – 2016 : **Enseignant** au département de sciences humaines et sociales, Université d'Albi.

❖ Classements et distinctions

2021 Lauréat d'une bourse de recherche postdoctorale de 12 mois, Labex SMS, Université Toulouse 2 Jean Jaurès

2020 Classé 2nd du concours au poste de MCF à l'Université Côte d'Azur (socioéconomie du numérique), classé 2nd du concours au poste de chercheur Orange Labs, classé 6^e du concours au poste de MCF à Avignon (sociopolitique du numérique).

2018 Recrutement en qualité d'ATER, 12 mois, Université Toulouse 2 Jean Jaurès.

2015 Bourse de mobilité doctorale internationale (AMID), 1 mois, Université Toulouse 2 - Université de Lausanne.

2013 Bourse doctorale de type CDU avec charge d'enseignement, 36 mois. Financeurs : Région Midi-Pyrénées & Université J.-F. Champollion d'Albi, France.

❖ Recherche

2021 – 2023 : **Chercheur INRAE** au sein du projet ANR « Plateformes numériques dans le secteur Agricole et Dynamiques de l'Action Collective – PADAC ». Coordination Julien Brailly.

2019 (sept.) – 2021 (févr.) **Chercheur CNRS** au sein du projet ANR « Carrière et Notoriété : le rôle de l'événementiel » - Sciences Po Grenoble. Coordination Sidonie Naulin et Anne-Sophie Béliard.

2015 – 2021 : **Direction de l'enquête** « À quoi tu joues », évaluation des équipements vidéoludiques des étudiants et étudiantes de l'académie de Toulouse, et des usages générationnels des technologies numériques. Association des laboratoires CERTOP (UMR 5044), LAIRDIL (EA 7415) et de l'Institut de Mathématiques de Toulouse.

2015 : **Direction de l'enquête** « Usages et représentations des serious games par les enseignants » en collaboration avec Dominique Vinck. Université de Lausanne, laboratoire LADHUL.

2012 : **Membre de l'enquête** « Évaluation de la méthode de recrutement par simulation », commanditaire Pôle Emploi, sous la direction de Sylvie Monchatre (SAGE UMR 7363), Université de Strasbourg

❖ Productions scientifiques

Publications et communications

7 articles dans des revues à comité de lecture ; **5 chapitres** d'ouvrage ; **5 communications** internationales ; **18 communications** avec comité de sélection ; **23 communications** sans comité de sélection ; **5 recensions** d'ouvrage ; **21 actes de vulgarisation scientifique.**

❖ Méthodes et outils d'enquête

Méthodes d'enquête : qualitatives (monographie, observation directe, entretien ethnographique, anthropologie visuelle et vidéo ethnographique) ; quantitatives (construction et passation de questionnaires, traitement de données statistiques)

Outils : Zotero, Antidote, Lexico3, Nvivo, Gephi, Suite Microsoft, SPAD, Qualtrics, LimeSurvey

Langue : français (natif), anglais (bon niveau parlé et écrit)

INFORMATIONS PERSONNELLES

POTIER Victor, Docteur en sociologie.

Laboratoire AGIR, INRAe-Occitanie, Toulouse. Chercheur associé au Laboratoire PACTE (UMR 5194), Sciences Po Grenoble.

EMAIL : victor.potier@inrae.fr / victor.potier@umrpacte.fr

TÉLÉPHONE : 06 40 93 37 79

ADRESSE : École Nationale Supérieure d'Agronomie de Toulouse, Av. de l'Agrobiopole, 31326 Auzeville-Tolosane

POSITION ACTUELLE

- Postdoctorant en sociologie au sein du Labex Structuration des Mondes Sociaux de l'Université Toulouse Jean Jaurès.
- Membre du projet ANR PADAC, INRAE, École Nationale Supérieure Agronomique de Toulouse.
- Membre de l'UMR AGIR– équipe ODYCEE, INRAe, Toulouse. Chercheur associé au laboratoire Pacte (UMR5194) – Équipe Régulations – Sciences Po Grenoble.
- Enseignant vacataire à Sciences Po Paris, à l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès, à l'Institut de Design de Montauban et au CNAM – ENJMIN d'Angoulême
- Membre du bureau du RT12 Sociologie économique de l'Association Française de Sociologie (AFS), et de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH).

FONCTIONS ET EXPÉRIENCES ANTÉRIEURES

- **Chercheur postdoctorant** à plein temps au sein du projet ANR « Plateformes numériques dans le secteur Agricole et Dynamiques de l'Action Collective – PADAC » coordonné par Julien Brailly. Durée : 6 mois. Sept. 2021 – Fév. 2022.
- **Chercheur postdoctorant** CNRS plein temps au sein du projet ANR « Carrières et notoriété : le rôle de l'événementiel – CaNoE », coordonné par Sidonie Naulin (UMR 5194 Pacte, équipe Régulations, Sciences Po Grenoble). Durée : 18 mois (sept. 2019 – fév. 2021)
- **Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER)**. Durée : 12 mois, du 1^{er} septembre 2018 au 1^{er} septembre 2019. Université Toulouse 2 Jean Jaurès.
- **Enseignant-Chercheur contractuel**, licence de sociologie et licence SHS, Centre Universitaire J.-F. Champollion, Albi, 2016 – 2017.
- **Allocataire de recherche doctorale**. Durée : 36 mois, du 15 septembre 2013 au 15 septembre 2015.

ENQUÊTES ET PROJETS ANTÉRIEURS

- Direction du projet *À quoi tu joues ? Enquête sur l'équipement numérique et les usages de l'innovation des étudiants et étudiantes de cycle supérieur de l'académie de Toulouse.* (2015 – 2021) Chercheurs : Nadia Yassine-Diab (MCF en anglais, LAIRDIL EA 7415), Michèle Lalanne (PU en sociologie, CERTOP – UMR 5044), Sébastien Dejean (ingénieurs en mathématiques appliquées, Institut Mathématique de Toulouse) et Victor Potier (docteur en sociologie, Pacte – UMR 5194)
- Direction de l'enquête *Usages et représentations des serious games par les enseignants.* (2015) Université de Lausanne, laboratoire LADHUL, Université de Toulouse 2, laboratoire CERTOP (UMR 5044). Collaboration avec Dominique Vinck. Enquête anthropologique sur la constitution et l'animation des réseaux d'innovation pédagogique, entretiens semi-directifs auprès d'enseignants et de concepteurs de jeux sérieux.
- Membre de l'enquête *Évaluation de la « Méthode de recrutement par simulation »* (2011 – 2012). Sous la direction de Sylvie Monchatre, commanditaire Pôle Emploi, Université de Strasbourg, laboratoire SAGE (UMR 7363).

ACTIVITÉS D'ENCADREMENT

- Encadrement du stage de Pablo Têtedoie, étudiant en Licence de sociologie à Sciences Po, mai – juillet 2020, Sciences Po Grenoble
- Encadrement du stage de Margot Gillard, étudiante en Master SSAA à l'ISTHIA, École Nationale Supérieure de Toulouse (ENSAT), mai – septembre 2022.

TITRES ET DISTINCTIONS

- **Lauréat d'une bourse de recherche postdoctorale du Laboratoire d'Excellence Structurations des mondes sociaux (SMS)** de l'Université de Toulouse Jean Jaurès. Projet de recherche : « Le nouveau faire ensemble des agriculteurs ? Sociabilités dans les mondes agricoles à l'heure du numérique. » Durée : 12 mois. Mars 2022 – Mars 2023
- Sélectionné dans le cadre de l'exposition photographique du congrès de l'Association Française de Sociologie sur le thème « Classer, déclasser, reclasser ». Photographie issue de l'enquête ethnographique en classe sur le jeu vidéo éducatif, 2019.
- **Lauréat de la bourse Aide à la Mobilité des Doctorants (AMID)**, Université Toulouse 2 Jean-Jaurès. Chercheur invité à l'Université de Lausanne, 30 novembre – 20 décembre 2015. Projet : *Usages et représentations des serious games par les enseignants.*
- Lauréat d'une **bourse de recherche doctorale** financée par l'Institut National Universitaire J.-F. Champollion d'Albi et la région Midi-Pyrénées, 2013 – 2016.

FORMATION ET TITRES UNIVERSITAIRES

THÈSE

Doctorat de sociologie, 2017, Université Toulouse 2 Jean Jaurès.

La fabrique des « serious games » : activité, normes, usages. Du jeu dans les rouages de l'innovation pédagogique.

Direction

Michèle Lalanne (Directrice) — Professeure des Universités, INU J.-F. Champollion, Albi
Franck Cochoy (Codirecteur) — Professeur des Universités, Université Toulouse 2 Jean Jaurès

Comité de suivi de thèse

Patrice Flichy — Professeur des Universités Émérite, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, laboratoire LATTTS.

Jury

Anne Monjaret — Dir. de recherche, École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris (Rapportrice)
Dominique Vinck — Professeur des Universités, Université de Lausanne, Suisse (Rapporteur)
Sylvie Monchatre — Maîtresse de Conférences HDR, Université de Strasbourg
Pierre Lagarrigue — Professeur des Universités, INU J.-F. Champollion, Albi

Résumé de la thèse : Les jeux sérieux connaissent aujourd'hui un succès retentissant, notamment dans le milieu éducatif où ils sont utilisés pour reconfigurer l'activité des apprenants. Ces jeux sérieux sont des dispositifs ludiques, qui reprennent souvent les codes culturels et l'apparence des jeux vidéo pour transmettre un ensemble de savoirs et de savoir-faire. Le changement proposé est de taille : transposer le jeu au travail, et exploiter le potentiel pédagogique de l'activité de jeu. Mais le jeu sérieux est un dispositif qui n'existe que par la coordination de plusieurs mondes sociaux, issus des secteurs publics et privés. Il opère des médiations techniques, d'épreuves d'intéressement en opérations de traduction, de sorte que les acteurs de l'innovation parviennent à stabiliser de larges chaînes sociotechniques jusqu'à son arrivée dans la salle de classe, où apprenants et enseignant en façonnent le cadre d'usage. La question de ses usages soulève donc une problématique englobant celle de l'activité de travail en classe ; la façon dont l'outil s'inscrit au cœur de l'activité des acteurs qui portent à son terme l'innovation par le jeu. L'usage du jeu sérieux est mis en tension par des problématiques techniques, politiques, professionnelles, marchandes et scientifiques. Cette thèse est cofinancée par la région Midi-Pyrénées et l'INU J.-F. Champollion d'Albi. Elle propose de mettre en concordance les sociologies de l'activité, des usages, des politiques publiques et des marchés pour analyser le développement et les usages d'un jeu sérieux, *Mecagenius*, développé à l'INU Champollion d'Albi par l'équipe Serious Game Research Lab. En privilégiant l'analyse vidéo-ethnographique des usages, d'entretiens semi-directifs et de corpus de littérature grise, ce travail porte sur l'activité des acteurs qui font l'innovation par le jeu ; les conditions de leur coordination, leur appropriation de l'objet technique, et la capacité du jeu à reconfigurer leur activité.

MÉMOIRES

Mémoire, Master de Sociologie Recherche, Université de Strasbourg, 2013.

Étude des dynamiques ludiques au travail et de la mise en forme de l'activité par le jeu.

Jury

Bernard Woehl (Directeur), Maître de conférences, Université de Strasbourg.
Sylvie Monchatre, Maître de Conférences, Université de Strasbourg.
Philippe Hamman, Professeur des Universités, Université de Strasbourg.
Patrick Schmoll, Ingénieur de recherche, Université de Strasbourg.

Licence de Sociologie – Économie, Université de Strasbourg, 2011.
Division du travail et dynamiques communautaires dans le MMORPG World of Warcraft.

Direction

François Steudler (†), Professeur Émérite de Sociologie, Université de Strasbourg

RAPPORT

Stage en entreprise, Master de Sociologie recherche, Université de Strasbourg, 2012.
Analyse des formes organisationnelles dans une entreprise du jeu vidéo : une étude de cas d'Almédia.

CURSUS UNIVERSITAIRE

MASTER **M2 de Sociologie mention Recherche, 2012 – 2013, mention TB.** Université de Strasbourg - UQAM (Université du Québec à Montréal), effectué à Montréal, Québec, en convention Crépuq. **Mention Très Bien.**

Cours suivies : Sociologie du travail, des organisations et des professions ; Théories en sociologie économique ; Sociologie de la science et des technologies ; Théories sociologiques de la culture ; Analyse du discours et méthodologie lexicographique.

M1 de Sociologie mention Recherche, 2011 – 2012, mention TB. Université de Strasbourg.

Cours suivies : Sociologie du Travail – Approche des organisations et travail, Fonctionnement de l'entreprise ; Méthodes en sociologie, option Sociologie de la santé et du corps – Méthode qualitative, Méthode quantitative ; Théorie des Sciences Sociales – Histoire et épistémologie ; Représentations de l'activité sociale.

LICENCE **Mention Sociologie – Économie 2010 – 2011, Mention B.** Université de Strasbourg.

Cours suivies : Travail et emploi ; Sociologie des organisations ; Méthodes en sociologie – Méthode qualitative, Méthode quantitative ; Polémologie et analyse du conflit social ; La sociologie de Georg Simmel ; Imagination sociologique ; Mondialisation et transformation des pratiques économiques et sociales.

CLASSE PRÉPARATOIRE

B/L Lettres, Sciences économiques et sociales, 2008-2010, Lycée Fustel de Coulanges, Strasbourg. Validation d'une L2 de Sociologie. **Mention Bien.**

BACCALAURÉAT

Série Économique et Social (ES) 2008, mention TB. Lycée Jules Ferry, Saint-Dié-

PUBLICATIONS, COMMUNICATIONS ET PRODUCTIONS SCIENTIFIQUES

ARTICLES DANS DES REVUES À COMITÉ DE LECTURE

- 2021** « Du prototype au marché. Le cas des « expérimentations pour numériser le système d'enseignement », *Revue d'anthropologie des connaissances* 2021/15, n°3 [[En ligne](#)]

Cet article propose la notion de « prototypage » pour produire un apport à la théorie de l'acteur réseau dans sa capacité à expliquer la constitution et l'activité des marchés publics. En s'appuyant sur quatre ans d'ethnographie aux côtés des concepteurs d'un jeu vidéo pédagogique, l'analyse identifie l'activité durant ces expérimentations comme une activité collective et expérimentale qui vise à tester et améliorer FABRIC GAME. Ce faisant, le prototypage consiste à produire des connaissances sur le jeu, mais aussi à l'insérer dans l'échange sans que le produit ne soit fini, et donc à l'évaluer à l'aune des intérêts parfois contradictoires de chacun. La déconstruction du rôle et des actions des acteurs impliqués montre la façon dont le prototype sert à soutenir des médiations sociotechniques entre concepteurs et usagers, et à entretenir les canaux de financement et de distribution de l'innovation.

- 2020** « Des concepteurs de jeu vidéo à l'université. Objets et catégories de l'innovation pédagogique ». *Réseaux*, 2020/6 n° 224 [[En ligne](#)]

Au-delà du cas d'un « Serious Game », cet article cherche à montrer comment les acteurs économiques, politiques et institutionnels forment s'associer pour définir et catégoriser ce qu'est une innovation. Cette contribution étudie les choix techniques, politiques et scientifiques qui prévalent à la conception, à la production et à la valorisation institutionnelle de cinq jeux sérieux en France et en Suisse. Leur conception consiste à développer des infrastructures, des catégories et des outils communs entre des acteurs issus de mondes professionnels divers qui inventent, autour de l'idée d'apprendre en jouant, des façons de travailler ensemble. Le suivi de différents projets de « serious games » révèle alors un important travail catégoriel de définition des « serious games », qui traduit des pratiques d'entrepreneuriat universitaire significatives de transformations plus larges de l'activité académique.

- « Entretien avec un actant : pour une sociologie embarquée au cœur des données numériques ». *Ethnographiques.org*, n°39 [[En ligne](#)]

À l'origine de ma recherche doctorale se trouve la commande d'une équipe de chercheurs français, portant sur l'évaluation des usages d'un jeu vidéo pédagogique de leur conception. Mais au cours de la recherche, deux incidents de terrain vinrent perturber le recueil et l'analyse des données. Le premier engendra la falsification des données informatiques générées par les usagers du dispositif, données auxquelles le second incident m'empêcha d'accéder. Pour autant, l'analyse de ces incidents fournit l'occasion d'une réflexion méthodologique sur ces données numériques, permettant de les considérer comme des acteurs de l'enquête, non-humains mais néanmoins agissant dans l'élaboration des méthodes d'investigation. En appliquant le principe de symétrie prôné par la théorie de l'acteur réseau, je considérerai dans cet article les données numériques comme des entités portant et émettant des discours significatifs pour les membres du réseau sociotechnique de l'innovation pédagogique ; c'est-à-dire comme des actants avec lesquels il est possible de mener des entretiens ethnographiques. Cet article reconsidère la portée et les limites épistémologiques de l'analyse qualitative de ces objets, pour faire apparaître les agencements techniques et humains qui supportent leur identification, leur extraction et leur mise en intelligibilité.

- 2018** « L'enseignement pris à partie : étude d'un phénomène de déludicisation ». *Travailler*. 2018/1, 39, pp. 33 – 55 [[En ligne](#)]

Dans la salle de classe, des « [LEARNING GAMES](#) » sont supposés transmettre de manière plaisante le savoir aux apprenants. Mais, en travaillant sur le cas d'un jeu sérieux utilisé pour l'apprentissage du génie mécanique, cette étude vise à interroger les individus qui, dans leur activité de travail, doivent prescrire le jeu aux élèves : les enseignants eux-mêmes. En élargissant l'étude des rapports du jeu au travail depuis le joueur vers une analyse de l'activité de l'enseignant, des contextes sociopolitiques et des impératifs organisationnels de l'apprentissage, la notion de déludicisation permet de mettre en lumière le travail d'organisation des enseignants au prisme des arbitrages réalisés entre activité de jeu et activité de travail. Cet article entend ainsi discuter le concept de « gamification » en apportant une contribution aux récents développements croisant l'étude des jeux, du numérique et de l'activité.

- 2016** « « Soyons sérieux et jouons un peu ! » Navigation aux frontières de la classe par le jeu vidéo d'apprentissage Mecagenius® ». *Sciences du jeu*. 2016, 5. DOI : 10.4000/sdj.638 2016/5 [[En ligne](#)]

Les jeux sérieux interrogent la transformation des frontières entre travail d'apprentissage et loisir. Cet article vise à analyser ces nouveaux dispositifs pédagogiques sous l'angle pragmatique des usages qui en sont faits. Les jeux sérieux se positionnent en dehors de la démarcation définissant l'intérieur et l'extérieur de la salle de classe et, à cette notion de rupture, opposent une continuité dans les usages. Cette continuité désenclave le jeu de sa seule acception matérielle, pour en faire un mode de réalisation de l'activité de travail, dont l'étude engage à faire naviguer la réflexion aux frontières du temps et de l'espace de la classe.

- 2015** POTIER, Victor, PONS-LELARDEUX, Catherine, LALANNE, Michèle, LAGARRIGUE, Pierre, 2015. « Making complexity fun – machining procedures in mechanical engineering. » *International Journal in Engineering education*. 2016/1, vol. 32, pp. 491 – 500 [[En ligne](#)]

Cet article analyse les phénomènes de coopération mis en place au sein d'un collectif d'étudiants ingénieurs au cours de leur apprentissage en génie mécanique. L'étude porte sur le cas d'un jeu vidéo d'apprentissage mobilisé en classe de baccalauréat professionnel et de BTS. Elle procède par une approche interdisciplinaire en sociologie et en sciences de l'éducation pour montrer de quelle façon l'organisation didactique des savoirs dans le dispositif pédagogique s'articule à des dispositions culturelles et professionnelles chez les élèves et les étudiants. L'usage du jeu débouche sur des formes d'organisation coopératives dans les tâches à réaliser, non prescrites par le jeu ou par l'enseignant, qui montrent finalement l'importance du contexte social dans les modalités d'appropriation de l'innovation numérique.

- 2014** « Mise en jeu de la production aux usages d'un jeu sérieux. Le cas d'une entreprise du secteur du jeu vidéo. » *Sciences du jeu.org*. 2014/2. DOI : 10.4000/sdj.329 [[En ligne](#)]

La « [GAMIFICATION](#) » a souvent été analysée dans les environnements et les contextes de travail comme prescription managériale visant à augmenter l'engagement des travailleurs par le jeu. Cet article rend compte du cas inverse, quand la « gamification » est mobilisée par les employés eux-mêmes, pour mieux en discuter les apports et les limites à l'organisation de travail. L'étude porte sur le cas d'une entreprise française de développement de jeux vidéo basée à Strasbourg, au sein de laquelle nous avons observé la production d'un jeu sérieux. Dans ce cas d'étude, la « gamification » des tâches y apparaît propre à l'organisation des salariés, voire parfois en contradiction avec

l'organisation souhaitée par les gestionnaires d'équipe. En étudiant la préférence pour ce mode d'organisation dans le contexte spécifique d'une jeune entreprise du jeu vidéo, cet article montre que la « gamification » apparaît comme un moyen pour les travailleurs de reprendre la main sur leur organisation de travail (circulation de l'information, gestion des rythmes et des incertitudes, etc.), autant que comme manière de reconstruire des frontières explicites entre l'activité de développement et de mise en marché du produit.

CHAPITRES D'OUVRAGE

2021 ““*Not working ... Networking!*” Scripting and shaping conviviality in trade events.” in NAULIN, Sidonie et BELIARD, Anne-Sophie, “Showing business: Event-based construction of career and reputation in professional events”, Edward Elgar, 2021. [[À paraître](#)]

“Experiencing events: is platformization the future of event digitization?”, general conclusion in NAULIN, Sidonie et BELIARD, Anne-Sophie, “Showing business: Event-based construction of career and reputation in professional events”, Edward Elgar, 2021. [[À paraître](#)]

L'événementiel bousculé par l'expérience du numérique. Grenoble, Éditions PUG, coll. Le Virus de la Recherche, juin 2020. [[En ligne](#)]

2020 TROMPETTE, Pascale, POTIER, Victor, 2020. *Le funéraire, une autre « première ligne »*. Grenoble, Éditions PUG, coll. Le Virus de la Recherche, juin 2020. [[En ligne](#)]

2017 « Gamifier le travail d'apprentissage en génie mécanique avec le jeu vidéo. Le "serious game" au prisme de la pratique professionnelle », in SAVIGNAC, Emmanuelle (dir.), 2017. *La gamification du travail*. Peter Lang, pp. 119 – 135

COMPTES RENDUS D'OUVRAGE

2018 Compte rendu de l'ouvrage *À quoi rêvent les algorithmes ? Nos vies à l'heure du big data* de Dominique Cardon (Paris, Éditions Seuil, coll. La République des Idées, 2015) Revue *Sociologie*, n°3 Vol. 9. [[En ligne](#)]

Compte rendu de l'ouvrage *Les nouvelles frontières du travail à l'ère numérique* de Patrice Flichy (Paris, Éditions Seuil, coll. Les livres du Nouveau Monde, 2017) Revue *Questions de communication*, n°33 [[En ligne](#)]

POTIER, Victor, 2018. Compte rendu de thèse. *Revue Française de Socio-Économie*, n° 23 vol. 2. Novembre 2018 [[En ligne](#)]

2017 Compte rendu de l'ouvrage *Les jeux de hasard et d'argent. Étude sociologique autour de pratiques ludiques : Française des jeux, casinos, Pari Mutuel Urbain* d'Audrey Valin (Besançon, Presses Universitaires de Franche-Comté, Thésis, 2011). Revue *Questions de communication*, n°32. [[En ligne](#)]

2015 Compte rendu de l'ouvrage *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas* de Natasha Dow Schüll (Princeton, Princeton University Press, 2014). Revue *Sociologie du Travail*. Vol. 57, n° 3 DOI : 10.1016/j.soctra.2015.06.004 [[En ligne](#)]

COMMUNICATIONS SCIENTIFIQUES AVEC COMITÉ DE SÉLECTION

- 2022** Chapus Q., Brailly J., Potier V., “A dynamic visualization of long paths in ego-networks. Examples from firm creations in the French AgTech”, Sunbelt – International Social Networks Conference, International Network for Social Network Analysis (ISNA), Australia, 12 – 16 July 2022.
- 2021** « Formes et plateformes : quand l'événementiel doit faire l'expérience du numérique ». Congrès de l'Association Française de Sociologie, RT11. Lille. 6 – 9 juillet 2021.
- « Fabricants d'événements : coulisses et évolutions d'un conditionnement du marché ». Congrès de l'Association Française de Sociologie, RT11. Lille. 6 – 9 juillet 2021.
- “The Event Manufacturers : Setting the Rhythm and Staging the Market”, *Society for the Advancement of Socio-Economics (SASE)*, “TH14: Rethinking Organized Events in Pandemic Times: Economic and Socio-Political Challenges of an Industry at the Forefront of the Crisis”, 3 – 5 juillet 2020, University of Amsterdam, Amsterdam, Pays-Bas.
- « Prototyping as political regulation of the market flow ». 2021 Interdisciplinary Market Studies Workshop, 2 – 4 juillet 2021, Sciences Po Grenoble, Grenoble.
- 2020** « Business event as a way to (con)figure the world ... and to manufacture “desirable” futures? ». *Society for the Advancement of Socio-Economics (SASE)*, “TH12: Possible Worlds: Practice, Ethics, Hope and Distress”, 18 – 20 juillet 2020, University of Amsterdam, Amsterdam, Pays-Bas. [Online]
- 2019** « Des start-ups à l'Université ? Jeux sérieux et entrepreneuriat universitaire ». Journée d'étude *Concepteurs, conceptions et créations de mondes ludiques*. Strasbourg, 28 novembre 2019
- « De l'éthos du numérique éducatif à la normalisation du jeu sérieux. Classes, classement, et reclassement du jeu ». Congrès de l'Association Française de Sociologie, RT12. Aix-en-Provence. 27 – 30 août 2019.
- « Jeux sérieux, entrelacements universitaires et industriels : normativité ludique et esprit « start-up » ». Journée d'étude *Les mondes professionnels du jeu vidéo*, Projet TETRIS (Labex ICCA). Maison de la Recherche, Sorbonne Nouvelle, Paris. 23 mai 2019.
- 2018** « La déludicisation : plaider pour une approche symétrique des innovations ludiques. » Colloque *La Gamification de la société. Vers le régime du jeu*, Université Paris 3 Sorbonne. 6 – 7 décembre 2018.
- « Passivation en agencement marchand public. Le cas de la valeur du jeu sérieux » *Doctoriales du groupe de recherche Économie & Sociologie*, Sciences Po Grenoble, Grenoble. 16 octobre 2018.
- 2016** « De l'innovation méthodologique à l'innovation technique ? Le cas de la dichotomie réel/virtuel dans l'apprentissage par le jeu sérieux. » *Université de Printemps du RéDoc*. Réseau international d'Écoles Doctorales de l'AISLF, Marrakech. 22 mars 2016.
- « Observer les serious games. » Colloque *Comprendre les mondes sociaux*. Colloque du Labex Structuration des Mondes Sociaux, Université Fédérale Toulouse Midi-Pyrénées, Toulouse. 13 avril 2016.
- Potier V, Pons-Lelardeux C., Galaup M., Lagarrigue P., Lalanne M., 2016. « Undesigned cooperation within a serious game: observation during a mechanical engineering course. » 17th International Conference On Collaboration Technologies And Systems, Orlando, USA. 31 October – 4 November 2016. [EEEXPLORE DIGITAL LIBRARY DOI : 10.1109/CTS.2016.0041](https://www.eeexplore.org/document/7844441)

- 2015** « De la fiction ludique à la réalité professionnelle. Le cas de la « gamification » de l'apprentissage en génie mécanique. » Colloque international « *La gamification du travail. Modalités, effets, fonctions et limites de la translation du jeu au travail.* Université Paris 3 Sorbonne, Paris. 20 novembre 2015.
- 2014** « De la machine-outil au cercle magique : consommation d'un mode d'apprentissage négocié. Le cas de Mecagenius® ». *Colloque scientifique international Ludovia.* Ax-les-Thermes. 26 août 2014
- « « Soyons sérieux et jouons un peu ! » De la négociation en classe par le jeu vidéo éducatif Mecagenius® ». *Colloque international Des jeux traditionnels aux jeux numériques.* Nancy. Novembre 2014
- « Trois échelles qui percent l'écran. » *Atelier ethnographie des associations sociotechniques du Labex Structuration des Mondes Sociaux* « "Video games" : le recours à la vidéo et aux écrans pour l'observation des jeux ludiques et sérieux ou tout objet social », Maison de la Recherche, Université de Toulouse Jean Jaurès, Toulouse. 5 décembre 2014.

COMMUNICATIONS SCIENTIFIQUES SANS COMITÉ DE SÉLECTION

- 2022** « Le nouveau « faire ensemble » des agriculteurs ? Réseaux de sociabilités dans les mondes agricoles à l'heure du numérique », colloque du Labex Structuration des Mondes Sociaux, Université Toulouse 2 Jean Jaurès, 18 mai 2022.
- « Usages des plateformes numériques dans les mondes agricoles : prolepsie, contournement, négociation, requalification », *séminaire de l'équipe Odyceé*, laboratoire Agir, INRAe, 16 mai 2022.
- « Les apports de la sociologie visuelle en contextes numériques : champs et hors champs, cadres et hors cadres. » Séminaire *Questions de Méthodes*, Université Grenoble Alpes, 14 avril 2022.
- « La difficile transposition en ligne des événements professionnels pendant la crise sanitaire : pour une sociologie des plateformes hors ligne », séminaire *Usages, Techniques, Marchés* du Labex Structuration des Mondes Sociaux, Université Toulouse 2 Jean Jaurès, 8 avril 2022.
- Potier V., Brailly J., « Quels sont les effets des plateformes sur le conseil agricole ? », séminaire de la chaire AgroTIC, Montpellier, 26 mars 2022.
- Discutant invité de l'ouvrage *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien.* (Ter Minassian H., Berry V., Boutet M., Colón De Carvajal I., Coavoux S., Gerber D., Rufat S., Triclot M. et Zabban V., 2021. Presses Universitaires François Rabelais, Tours). Séminaire *Les Rendez-vous du Numérique*, Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, 16 mars 2022.
- « Peut-on parler d'une plateformes des mondes agricoles en France ? Premiers éléments d'analyse sur les usages des plateformes numériques chez les agriculteurs et les agricultrices. » Séminaire *PragmaTIC* du Labex Structuration des Mondes Sociaux, Université Toulouse 2 Jean Jaurès, Toulouse, 10 mars 2022.
- 2021** « Gamification / dégamification : l'apport de la sociologie des techniques dans les cas d'innovations par l'usage », invité dans le cadre du volet « Jeu, culture innovation » du séminaire du laboratoire EXPERICE, Université Paris 13.

- 2019** « Classer les innovations, classer les innovateurs ? Structuration et régulation des marchés publics de l'innovation pédagogique ». Séminaire de recherche de l'équipe Régulations, laboratoire Pacte, Sciences Po Grenoble. 15 novembre 2019.
- « Des marchés prototypiques. Proposition pour une réflexion sur l'usage des dynamiques marchandes comme science de gouvernement ». Conférencier invité dans le parcours Master 2 *Sciences de Gouvernement Comparé*, Sciences Po Grenoble. 05 novembre 2019.
- « Structure d'innovation et dégamification : de l'usage du jeu comme innovation dans l'activité de travail ». Conférencier invité dans le séminaire *Jeux vidéo et ludification* de la Maîtrise en Communication de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Montréal, Canada. 14 février 2019.
- 2018** « Le jeu vidéo à l'École, mais à quel prix ? Étude sur le concept de passivation en agencement marchand public ». *Séminaire Usages, Techniques, Marchés* (UTM), laboratoire CERTOP, Université Toulouse 2 Jean Jaurès, Maison de la Recherche. 30 novembre 2018.
- « Comment s'entretenir avec une donnée informatique ? Réflexions sur une ethnographie symétrique » *Ateliers doctoraux de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*, Télécom ParisTech, Paris. 26 mai 2018.
- « La déludicisation, face cachée du jeu au travail. » *Séminaire Anthropologie des Techniques*, Université de Strasbourg, MISHA. 13 février 2018.
- 2017** Potier V. Lalanne M., Yassine-Diab N., Dejean S., 2017. « Jeu, jeunes et numérique : des relations à déconstruire. » Conférencier invité, Journée d'étude *Genre, générations, structure sociale et territoires à l'ère du numérique. Méthodes et analyses croisées*, Institut National Universitaire J.-F. Champollion, Albi. 13 octobre 2017.
- « Jouer le jeu du numérique : dispositifs techniques et logiques d'action autour de machines à apprendre. » *Séminaire du CERTOP* (UMR-CNRS 5044), Université Toulouse 2 Jean-Jaurès, région Occitanie, Toulouse. 19 mai 2017.
- Discutant de l'ouvrage *À quoi rêvent les algorithmes ? Nos vies à l'heure des Big Data*, 2015, Paris, La République des idées, Ed. Seuil. Auteur invité : **Dominique Cardon** *Séminaire du CERTOP* (UMR-CNRS 5044), Université Toulouse - Jean Jaurès, Maison de la recherche, salle D31, 19 mai 2017.
- 2016** « Les usages du jeu sérieux : distribution de l'innovation pédagogique. » *Conférence « Serious games et pédagogie »*. Service inter-Universitaire de Pédagogie (SiUP) de l'Université Fédérale Toulouse Midi-Pyrénées, Toulouse. 4 février 2016. [[En ligne - Vidéo](#)]
- 2015** « Analyser les usages d'une innovation vidéoludique. Enjeux de recherche et positionnement du chercheur » Conférencier invité dans le cadre du *Séminaire Métiers* du Master Aménagement Développement Environnement, Institut National universitaire J.-F. Champollion, Albi. 23 novembre 2015.
- « Le jeu sérieux et les usages de la simulation : une évacuation de la métaphore ludique. » *Séminaire TRAME*. Toulouse : CERTOP, axe Action Publique Marché, pôle TRAME (Michèle Lalanne, Franck Cochoy). 31 mai 2015.
- 2014** « Entre contrainte et liberté : la sérieuse question des jeux sérieux. » Séminaire *TRAME*, axe Action

Publique et Marchés, Université Toulouse 2 Jean Jaurès, 31 janvier 2014.

« Les serious games : analyser les usages d'une innovation. Le cas de Mecagenius®. » *Atelier de recherche pluridisciplinaire*. Centre Universitaire Jean-François Champollion, Albi. 10 avril 2014.

« De la manipulation à la négociation : les torsions d'un objet vidéoludique sérieusement divertissant. Le cas de Mecagenius®. » *Workshop Les serious games, pour quels usages*. Centre Universitaire Jean-François Champollion, Albi. 4 juin 2014.

ACTIVITÉS DE VALORISATION DE LA RECHERCHE

Billets & articles de valorisation

- « La face cachée des Serious Games », Carnets de recherche *Mondes Sociaux* du Labex SMS. Université Toulouse – Jean Jaurès. 1^{er} avril 2019 [[En ligne](#)]
- Responsable de la publication sur le Carnet Hypothèse du projet ANR CaNoE. Rédaction des billets suivants :
 - « Champs et hors champ : perspectives et applications de la sociologie visuelle », 3 mars 2020. [[En Ligne](#)]
 - « Champs d'application de la sociologie visuelle au projet CaNoE », 14 avril 2020. [[En Ligne](#)]
 - « Le monde et le territoire : structuration, internationalisation et politisation du marché de l'événementiel », 22 avril 2020. [[En Ligne](#)]
 - « Événementiel et Covid : enjeux et limites de la numérisation des rassemblements », 20 novembre 2020. [[En Ligne](#)]

Conférencier invité

- Table ronde « Allons à l'essentiel : quels futurs pour l'événementiel ? », organisé par le Convention Bureau de l'Agence d'attractivité de Toulouse, Parc des Exposition de Toulouse, 8 juillet 2021
- Potier V., Trompette P., 2020. Table ronde « Covid-19 : une crise propice à l'expérimentation ? », *Salon du Funéraire – Grand Sud*, Toulouse, 16 – 17 septembre 2020.
- Conférence « Des mèmes aux Fake News : images et informations à l'heure du numérique » *Festival Popcon*, 12 – 13 septembre 2020. Espace Le Manoir du Prince, Toulouse.
- Conférence « Jeu et travail : relation impossible ou salutaire ? » *Festival Popcon*, 13 – 14 avril 2019. Espace Diagona, Toulouse. [[En ligne](#)]
- « Jeu et travail à l'heure numérique : une association innovante ? », intervention dans *Les Mardis de la Socio*. Université Toulouse – Jean Jaurès. 22 janvier 2019 [[En ligne](#)]
- « La place du jeu dans l'innovation pédagogique. » Cycle de conférences *Serious games et formation*. Action menée par la Maison Commune de l'Emploi et de la Formation de Toulouse, région Occitanie, Toulouse. 27 avril 2017
- *Ma thèse en 180 secondes : Top Chrono pour ma thèse*. Communication pour *La nuit européenne des chercheurs*. Espace des Cordeliers, Albi. 25 septembre 2015.

- « Doctorant, se former au métier de chercheur sur les TIC. » Séminaire Métier du Master Aménagement Développement ENvironnement (ADEN), Centre Universitaire J.-F. Champollion, Albi. 23 novembre 2015.
- « Les serious games : analyser les usages d'une innovation. » Invitation dans le cadre du cours « Sciences, technologie et société » de Dominique Vinck, École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), Lausanne. 7 décembre 2015.
- Potier V., Lagarrigue P., 2014. « Les Serious Games, des jeux vidéo pour apprendre. » Communication pour *La nuit européenne des chercheurs*. Espace des Cordeliers, Albi. 26 septembre 2014.

Presse

- Intervention de 45 minutes en direct sur la chaîne de télévision *Public Sénat* sur le thème « Le numérique et l'agriculture de demain », depuis le Salon International de l'Agriculture, 3 mars 2022. [[En Ligne](#)]
- Interview donnée au journal *Les Échos* avec Sidonie Naulin et Anne-Sophie Béliard, « Événementiel : le besoin de se retrouver n'a jamais été si fort », 11 octobre 2021. [[En ligne](#)]
- Interview donnée au journal *Le Monde* avec Sidonie Naulin et Anne-Sophie Béliard, « Les salons professionnels sont des événements qui produisent de l'effervescence collective », 4 janvier 2021. [[En ligne](#)]
- Interview donnée au magazine *Albi Mag*, « Portrait : Victor Potier, doctorant en Serious Games ». Février 2015 [[En ligne](#)]
- Interview donnée au magazine *Le Magazine Scientifique*, « Jouer avec le savoir », Université Toulouse III Paul Sabatier. Mars 2015.
- Interview donnée au blog *Stras & Pixel*, « Colloque Des jeux traditionnels aux jeux numériques, interview de Victor Potier ». 27 novembre 20104 [[En ligne](#)]

PRÉSENTATION DES ENSEIGNEMENTS

Voir également le [tableau récapitulatif et exhaustif](#) à la fin du volet « Enseignement ».

Volume total d'enseignement : 654 h

LICENCE 1ÈRE ANNÉE

2018 – 2019 TD *Initiation à l'enquête de terrain*. Séances de TD de 4 heures pour aborder méthodiquement les protocoles quantitatifs (méthode statistique) et qualitatifs (observation directe et approche ethnographique) de l'enquête, pour les situer épistémologiquement et accompagner les étudiants et étudiantes dans leur application à l'occasion de la réalisation d'un projet de recherche collectif.

2017 – 2018 TD *Méthodes qualitatives : l'observation directe*. Enseignement des méthodes d'observation *in situ* en sociologie, travail sur les modes de construction d'un projet de recherche (question de départ, problématique, hypothèses), encadrement de la réalisation d'un projet de recherche par les étudiants et étudiantes. Incises épistémologiques sur le statut de l'observateur, les limites méthodologiques de l'observation et l'interaction aux personnes enquêtées.

TD *Études de texte*. Approfondissement et analyse de la pensée d'auteurs et des grands courants de la sociologie (E. Durkheim, E. Goffman, P. Bourdieu, M. Weber, F. De Singly, G. Simmel, N. Elias, J.C. Kaufman, L. Wacquant, M. Bozon, F. Héran). Conception de travaux individuels écrits et d'activités collectives orales pour favoriser la mise en commun, la confrontation et la synthèse des analyses entre les étudiants et étudiantes.

2013 – 2017 TD *Introduction à la sociologie*. Séances thématiques d'expérimentation collective et directe sur l'activité collective et l'influence sociale, le corps comme phénomène social, la distance critique, le concept de fait social et la rumeur.

TD *Thématiques sociologiques*. Introduction à plusieurs grands thèmes de la sociologie contemporaine par la lecture de texte scientifique, articles et ouvrages : le travail (S. Bernard, V. Pinto, D. Cartron et G. Burnod, D. Demazière), la consommation (R. Le Velly, S. Dubuisson-Quellier, M.-A. Dujarier) et la famille (M. Bozon et F. Héran, J.-C. Kaufman, F. de Singly).

2014 – 2015 TER *Lecture de textes scientifiques*. Lectures d'articles publiés dans des revues de sociologie, entraînement à la reconnaissance et à la restitution d'une thèse, de son procédé argumentatif et entraînement à la communication orale dans la restitution de la structure et du contenu des productions scientifiques.

2013 – 2014 TER *Comprendre la sociologie*. Réalisation de clips vidéo sociologiques sur l'expérience de Milgram, le système panoptique chez Foucault, le familistère de Guise, et la force des liens faibles chez Granovetter.

LICENCE 2ÈME ANNÉE

2020 – 2021 CM *Culture et enjeux du numérique*. Dispensé aux étudiants et étudiantes de seconde année du Collège Universitaire de Sciences Po, sous la coordination de Dominique Cardon et Thomas Tari. Enseignement en distanciel *via* le logiciel Zoom. Pédagogie inversée basée sur l'exploitation du Mooc de Dominique Cardon, pour organiser des débats en classe et de la mise en pratique conceptuelle appliquée lors de la découverte d'outils numériques : suite *Framasoft*, *Sway*, *Gephi*, *Twint*, *Github*, *Hotglue*, outils de scraping et de visualisation de données numériques, utilitaires de créations de jeux vidéo, etc. Problématique du cours : coder, décoder, explorer le numérique. Sept séances thématiques (généalogie d'Internet, réseaux sociaux et *datavizualisation*, jeux vidéo éducatifs et compétences numériques, algorithmes et marché, espace public et politique du numérique, identité en ligne). Rendu d'une « exploration numérique » par groupe sous format numérique : chaîne *Youtube*, compte *Instagram*, podcasts, site Internet, ou encore comptes *Telegram*.

CM *Sociologie des médias et des TIC*. Coordonné avec Caroline Datchary. Comprendre le contenu d'artefacts devenus incontournable dans la médiation des interactions sociales (ordinateurs personnels, Internet, TV, téléphonie et ses multiples déclinaisons...) leurs usages et leurs politiques. Construction de trois séances thématiques sur l'École, les compétences numériques et la consommation.

2018 – 2019 TD *Les auteurs fondamentaux de la sociologie*. Lecture et étude de texte sur une sélection d'extraits issus des ouvrages de L.-R. Villermé, K. Marx, E. Durkheim et M. Weber. Apprentissage des compétences d'analyse des textes, compréhension épistémologique de la formation, de la transformation et de l'évolution des paradigmes fondateurs de la discipline.

- 2014 – 2017** TD *Méthodes qualitatives : l'entretien*. Réalisation d'un dossier de recherche en groupe sur la base de deux entretiens semi-directifs par étudiant et étudiante. Travail sur la construction et la réalisation d'un projet de recherche, la construction d'un guide d'entretien puis d'une grille d'analyse, et d'exploitation des entretiens. Développement des compétences de prise de contact et de déroulement d'un entretien semi-directif. Support par la lecture de productions méthodologiques (A. Gotman et A. Blanchet, J.-C. Kaufman, R. Quivy et L. Van Campenhoudt, S. Paugam, S. Beaud).
- 2013 – 2017** TD *Mobilité sociale et parcours géographiques*. Étude des phénomènes sociaux de mobilité et de reproduction sociale, de leurs conditions et de leur observation. Travail méthodologique sur les tables de mobilité, les enquêtes FQP de l'Insee et la méthode des généalogies comparées (D. Bertaux). Travail théorique sur les auteurs de la mobilité et de la reproduction sociale (D. Merllié, S. Paugam, S. Dupays, P. Bourdieu et J.-C. Passeron, R. Boudon, D. Goux et E. Morin, F. de Singly, M. Bozon et F. Héran, S. Beaud). Utilisation du documentaire *La vie moderne*, Raymond Depardon, 2008.

LICENCE 3ÈME ANNÉE

- 2021 – 2022** *Atelier de méthodes en analyse des controverses*. Initiations aux méthodes d'enquêtes qualitatives (entretien, ethnographie, analyse des images et des sources documentaires) et quantitatives (questionnaire, aspiration et traitement des données en ligne) appliquées à l'analyse de controverses sociotechniques en ligne et hors ligne. Atelier dispensé en coordination avec l'École des Mines d'Albi Carmaux à un public d'élèves ingénieurs dans le cadre de la réalisation d'un dossier de recherche relatif à une controverse sociotechnique.
- 2020 – 2021** CM *Sociologie des médias et des TIC*. Cours thématique sur la sociologie du numérique pour en explorer les enjeux (consommations, travail, école, compétences, inégalités sociales, famille, etc.) au prisme de la réalisation d'une enquête par entretien de la part des étudiants et étudiantes. Pour l'année 2020 – 2021, réalisation d'une enquête sur le confinement en France.
- 2017 – 2018** TD *Imagination sociologique*. Lecture et analyse d'auteurs (C.W. Mills, M. Dogan et R. Pahre, B. Latour, Z. Bauman, A. Giddens, B. Mottez) aidant à penser les relations de la structure sociale aux conditions d'exercice du métier de sociologue. Conception d'activité de travail individuel et collectif, à l'écrit et à l'oral, et de leur mise en commun pour recréer les conditions de la controverse et du débat scientifique.
- TD *Méthodes qualitatives : l'entretien*. Panorama des méthodologies liées à l'élaboration et à la réalisation d'un processus de recherche par méthodes qualitatives, et incises épistémologiques par lecture de textes (S. Beau, B. Lahire, D. Demazière, H. Chamboredon, J.C. Passeron, D. Memmi, D. Cartron, N. Renahy) sur la posture réflexive du chercheur dans sa relation au terrain, aux personnes enquêtées, et dans les modalités de restitution des résultats de l'enquête.
- 2014 -2017** TD *Sociologie critique de la modernité*. Étude de la portée critique de la sociologie par l'analyse transversale du concept de rapport social. Division du cours en cinq parties : rapports sociaux de domination et approches définitionnelles des rapports sociaux (J. de Munck, K. Marx, M. Godelier, R. Pfefferkorn), rapports sociaux de classe (P. Bourdieu, A. Touraine, L. Chauvel), les rapports sociaux de sexe (F. Héritier, D. Kergoat), les rapports sociaux racistes (C. Guillaumin, C. Delcroix), nouveaux rapports sociaux et cumulation des rapports sociaux (E. Balibar, J. Rollins). Défense orale de la thèse et de l'antithèse d'un texte par les étudiants et étudiantes à chaque séance, développement des compétences de prise de parole, de débat et de controverse

scientifique.

MASTER

- 2021 – 2022** CM *Sociologie des usages – ENSAT*. Introduction à la sociologie des usages et aux effets de l'innovation numérique dans les mondes agricoles sur les organisations professionnelles, économiques, institutionnelles et agroalimentaires. Dispensé aux étudiants ingénieurs de Master 2 de l'École Nationale Supérieure d'Agronomie de Toulouse (ENSAT), intervention en collaboration avec Julien Figeac.
- 2020 – 2022** CM *Sociologie des médias et du numérique*, public d'étudiantes et d'étudiants en design en 5^e année de formation à Institut Supérieur Couleur, Image, Design de Montauban. Enseignement des fondements de la sociologie des techniques et des usages, entre rejet du déterminisme technique et du déterminisme social, pour mieux appréhender les enjeux sociotechniques relatifs à la conception d'objets et de services (scénarios d'usage, détournement, appropriation, chaînes de médiations, etc.). Réalisation d'un travail de conception approprié à un public spécifique pour y intégrer une réflexion sociologique. Ex. : réalisation d'un compte Instagram muséal factice, conception d'un outil éducatif numérique pour pallier à la fermeture des écoles pendant le confinement, conception d'un bus circulant en zone blanche pour la réalisation de services publics en ligne.
- 2018 – 2019** CM *Intervention dans le Master de Sociologie des Organisations et de l'Action Publique (SOAP)*, Université Toulouse Jean Jaurès. – UE commune aux publics M1 et M2. Thèmes : « *Rapports entre jeu, numérique et travail en sociologie des organisations et du travail : histoire et perspectives* ». Approche organisationnelle des rapports entre jeu, numérique et travail pour explorer les compatibilités conceptuelles entre le jeu et les évolutions de la sociologie du travail vers le concept d'activité, le rôle du jeu dans la coproduction des formes d'organisation du travail et comme mode concret d'engagement dans l'activité, et la fonction sociale du « serious game » dans la construction d'appuis de convergence normative pour structurer les organisations de de formation professionnelle et d'innovation.
- 2019 – 2021** CM *Sociologie des médias numériques*, public d'ingénieurs informatiques en 5^e année de formation au CNAM – ENJMIN à Angoulême. Initiation à la sociologie, puis plus spécifiquement la sociologie des médias, à la sociologie des sciences et des techniques, et à la sociologie des médias numériques. Problématiques abordées : innovations par l'usage, communautés virtuelles, conditions de productions de l'information et « Fake News », algorithmes et « Big Data », configurations de l'espace public et médiatique, sociohistoire d'Internet, usages politiques et discours normatifs avec l'exemple des jeux sérieux, apprentissage et mise en œuvre sommaire des techniques d'ethnographie digitale.

UE D'OUVERTURE, TRANSVERSALE AUX LICENCES DE SHS

- 2016 – 2017** *Questions de société : échanger, créer, débattre*. UE répartie sur deux semestres, public de Licence 1/2/3 de sociologie, d'histoire, de psychologie et de géographie. Organisation d'un événement public (débat, table ronde) sur un thème de société. Objectif : reconnaître et justifier l'expertise d'un intervenant, réfléchir à la notion de sens commun et d'opinion publique, capacité à mener l'organisation d'un débat public, problématisation et animation d'un débat public.

TD *Initiation aux SHS, analyses filmiques*. Travail des étudiants et étudiantes en ligne sur Chamilo (plateforme LMS) et en présentiel. UE menée en coopération avec les membres des équipes

pédagogiques de sociologie, de psychologie, d'histoire et de géographie. Public de Licence 1 de sociologie, d'histoire, de psychologie et de géographie. Les étudiants et étudiantes doivent produire deux dossiers d'analyse d'un film au prisme de leur discipline de provenance et d'une autre discipline de SHS de leur choix. Objectif : développement de l'autonomie, organisation en groupe, maîtrise des outils numériques de l'Université.

Tableau exhaustif des enseignements dispensés (2013 – 2022)

	2013 - 2014	2014 - 2015	2015 - 2016	2016 - 2017	2017 - 2018	2018 - 2019	2019 - 2020	TOTAL
L1								
TD Méthodes qualitatives : l'observation directe					12			12
TD Études de texte					18			18
TD Introduction à la sociologie	10	32		10				52
TD Thématiques sociologiques				50				50
TER Lecture de textes scientifiques		13						13
TER Comprendre la sociologie	10							10
TD Initiation à l'enquête de terrain						46		46
L2								
TD Méthodes qualitatives : l'entretien		25	25	25				75
TD Mobilité sociale et parcours géographiques	25			50				75
TD Sociologie critique de la modernité				25				25
TD Les auteurs fondamentaux de la sociologie						50		50
L3								
TD Imagination sociologique					12			12
TD Méthodes qualitatives : l'entretien					12			12
TD Sociologie critique de la modernité		25	25					50
M1 – M2								
CM Intervention Master SOAP UT2J						6		6
CM Sociologie des Médias Numériques – CNAM Enjmin							14	14
UE Ouverture Licence SHS								
TD Questions de société : échanger, créer, débattre				25				25
TD Initiation aux SHS, analyses filmiques				20				20
Total	45	95	50	205	54	102		565

--	--	--

Initiation
(132 h)

Méthode
(201 h)

Thématique
(302 h)

--	--	--	--

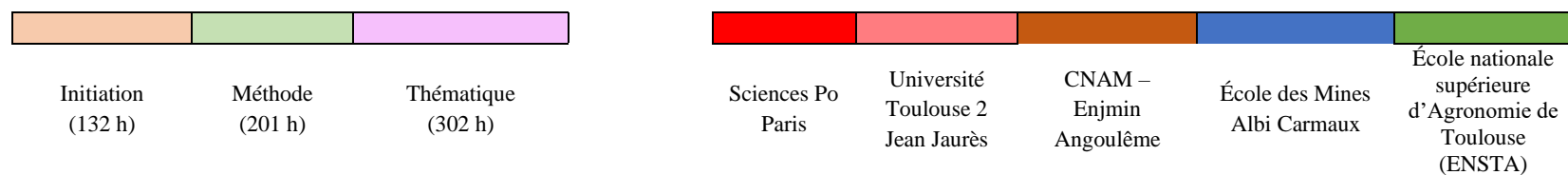
Université de
Strasbourg

INU J.-F.
Champollion
Albi

Université
Toulouse 2
Jean Jaurès

CNAM –
Enjmin
Angoulême

	2020 - 2021	2021 - 2022						TOTAL
L1								
L2								
CM - Culture et enjeux du numérique	28							28
L3								
CM Sociologie des médias et des TIC	16							16
Atelier de méthodes en analyse des controverses		3						3
M1 – M2								
CM Sociologie des Médias Numériques	14							14
Introduction à la sociologie des usages – Institut de Design	12	12						24
CM – Introduction à la sociologie des usages		4						4
Total	70	19						89



Volume total des enseignements dispensés (2013 – 2022) : 654 h.

EXPERTISES

- **Auditionné à l'Assemblée Nationale** en qualité d'expert, dans le cadre de la mission d'information parlementaire « L'événementiel dans la crise sanitaire » menée par la Députée Mme Corinne Vignon, 23 novembre 2021. [[En ligne](#)]
- Membre du **comité de recherche de l'Innovatoire – Unimev** sur les questions de plateformes et de numérisation de l'événementiel, depuis 2021.
- Membre du **comité scientifique du CRIPS – Île-de-France** pour la création d'un outil numérique visant à la prévention de consommation de drogues et d'alcool (soutien CNAM et Mildeca), depuis 2021.

RESPONSABILITÉS SCIENTIFIQUES

- Membre du **comité de rédaction de la revue RESET**. Responsable des la coordination des dossiers thématiques, depuis 2021.
- Création et direction de rédaction du **carnet de recherche Hypothèses du projet ANR CaNoE**, depuis 2019 [[En ligne](#)]
- Membre du **bureau du RT12** Sociologie économique de l'Association française de Sociologie, depuis 2019.
- Membre de l'**Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH)**, depuis 2017.
- Membre du groupe de recherche **Homo Ludens**, Université du Québec à Montréal (UQAM), 2012 – 2018.

PARTICIPATION À DES COMITÉS SCIENTIFIQUES

- Membre du comité scientifique du RT12 pour le **Congrès de l'Association Française de Sociologie – RT12, Lille, 6 – 9 juillet 2021**.
- Membre du comité scientifique pour le **2020 Interdisciplinary Market Studies Workshop, 3 – 5 juillet 2020, Sciences Po Grenoble, Grenoble**. Co-organisé par le comité IMSW et le laboratoire PACTE (UMR CNRS 5194)
- Membre du comité scientifique pour les **Doctoriales « Économie & Sociologie », 12 – 13 octobre, Lille**, organisées dans le cadre des activités du bureau de réseau thématique « Sociologie Économique » (RT12) de l'Association Française de Sociologie.
- Membre du comité scientifique pour les **Journées doctorales 2019, 9 – 10 juillet 2019, UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique**, organisées par l'OMNSH, le GREMS et le LabJMV.

ANIMATION DE LA RECHERCHE

- Co-organisateur de la journée d'étude « Vers une sociologie de l'événementiel » dans le cadre du projet ANR CaNoE, 10 juin 2021, Sciences Po Grenoble.
- Co-organisateur de la **Mini-Conference "Rethinking Organized Events in Pandemic Times: Economic and Socio-Political Challenges of an Industry at the Forefront of the Crisis"** du congrès de la SASE, Amsterdam, 3 – 5 juillet 2021.
- Organisation avec Bastien Soutjis et Charlotte Esteban du séminaire de jeunes chercheurs **Le FlashLab**, Université Toulouse Jean Jaurès, depuis 2020
- Organisation et discussion lors des **Doctoriales « Économie et Sociologie »** du RT12, 12 – 13 octobre 2020, Lille.
- Organisation avec Sidonie Naulin et Anne-Sophie Béliard de la **Journée d'étude « Carrière et notoriété : le rôle de l'événementiel »**, 20 décembre 2019. Sciences Po Grenoble.
- Création et co-animation avec Bastien Soutjis et Charlotte Esteban de l'**Atelier de lecture « Étudier les dispositifs numériques en SHS »**, Université Toulouse Jean Jaurès, 2019 – 2020
- Organisation scientifique avec Michèle Lalanne de la **Journée d'Étude « Genre, générations, structure sociale et territoires à l'ère du numérique. Méthodes et analyses croisées »**. Institut National Universitaire J.-F. Champollion, Albi, 13 octobre 2017. [[En ligne](#)]
- Organisation du **cycle de conférences « Questions de société : échanger, créer, débattre »**, avril 2017. Ensemble de quatre conférences sur les thèmes de la création identitaire dans la création de la région Occitanie (21 avril 2017), la légitimité de la représentation politique (26 avril 2017), l'euthanasie (27 avril 2017), et les représentations de genre des héros de jeux vidéo (28 avril 2017). Institut National J.-F. Champollion, Albi. [[En ligne](#)]

ÉVALUATION D'ARTICLES SCIENTIFIQUES

- Évaluation ponctuelle pour la revue *Études Rurales*
- Évaluations ponctuelles d'articles scientifiques pour la revue *Sciences du Jeu*.
- Évaluations pour la revue *RESET*.

ACTIVITÉS COLLECTIVES ET RESPONSABILITÉS ADMINISTRATIVES

- Participation au salon Infosup 2018 pour l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès.
- Participation aux *Journées Portes Ouvertes*, accueil et des étudiantes et étudiants et présentation de la licence de sociologie, Institut National Universitaire J.-F. Champollion, Albi, 2014 – 2016.
- Vice-président de l'association du **Mouvement Associatif des Sciences Sociales de Strasbourg (MASSS)**, coordination des projets et des événements associatifs, organisation d'événements associatifs et refonte graphique de l'association (logo, illustrations), 2010 – 2012.
- Sept interventions auprès de lycéens en classe de Première et de Terminale, pour le compte de l'Espace Avenir de l'Université de Strasbourg, pour présenter les formations en Sociologie de l'Université de Strasbourg, 2011 – 2012.

COMPÉTENCES DIVERSES

MÉTHODOLOGIE

- **Méthodes d'enquête qualitatives** : monographie, observation directe, entretien ethnographique, anthropologie visuelle et vidéo ethnographie
- **Méthodes d'enquête quantitatives** : construction et passation de questionnaires, traitement de données statistiques

LANGUES

- **Français** : natif.
- **Anglais** : Très bon niveau, écrit et parlé

BUREAUTIQUE

- Suite Office, Zotero, Antidote, Sway.
- **Traitement des données qualitatives** : Lexico3, Nvivo.
- **Traitement des données quantitatives** : SPAD, Lime Survey, Qualtrics, Gephi, R et SPSS (en apprentissage).