

je suis à la recherche de livres et d'articles scientifiques sur le thème de « la ludification/gamification des événements ».

 *je suis à la recherche de livres et d'articles scientifiques écrits par des enseignants ou des étudiants en thèse (pour un mémoire de Master). Le thème est « la ludification/gamification des événements ». Des ouvrages ou des articles en français, en anglais et en espagnol publiés après l'année 2010 dans l'idéal. Je vous remercie pour votre précieuse aide.*

Notre réponse du 24/04/2017

Il existe de nombreux documents relatifs à la gamification mais ils concernent essentiellement l'enseignement, le marketing ou le monde du travail. Je n'ai rien trouvé de concret par rapport à la gamification d'événements culturels tels que des foires, festivals ou salons. Les résultats les plus précis que je suis en mesure de vous fournir traitent davantage de la gamification utilisée dans le monde de la culture et du tourisme.

Tout d'abord, je vous propose de consulter deux documents repérés dans le [Sudoc](#) (catalogue collectif des bibliothèques et des centres de documentation de l'enseignement supérieur et de la recherche) :

-un livre en langue anglaise intitulé **The gameful world** pulblié en 2014, où la gamification est analysée en lien avec

divers domaines. Une partie de ce document est consacrée à la gamification et à la culture.

Identifiant pérenne de la notice :
<http://www.sudoc.fr/190071745>

-une autre livre en langue anglaise, publié en 2015, **Gamification in tourism: disigning memorable experiences**, peut aussi présenter des éléments qui vous aideront dans la construction de votre mémoire.

Identifiant pérenne de la notice :
<http://www.sudoc.fr/188390928>

Pour savoir où trouver ces documents et s'ils sont disponibles au prêt entre bibliothèques, cliquez sur l'onglet « Où trouver ce document? »

Articles

En consultant [Cairn.info](http:// Cairn.info) qui est une plate-forme dédiée aux sciences humaines et sociales, j'ai pu sélectionner les deux articles suivants:

[« La ville en live : itinéraires artistiques et numériques à travers le patrimoine urbain »](#)

Etudes de communication 2015/2 (n°45), p 113-128

[« Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation »](#)

Les en jeux de l'information et de la communication, 2015/1 (n°16) p 5-17

La base de données **Europresse** qui donne accès à plus de 10 000 sources d'information françaises et étrangères, généralistes et spécialisées à laquelle la bibliothèque la plus proche de chez vous est peut-être abonnée présente un article intéressant publié en 2016.

usinenouvelle.com, 23/05/2016

La gamification, une chance pour l'e-tourisme si maniée avec précaution

La base de données **Delphes**, spécialisée en économie, et à laquelle la bibliothèque la plus proche de chez vous est peut-être abonnée propose un document évoquant le marché de la réalité virtuelle et l'utilisation de la gamification

« **Loisirs virtuels. Des possibilités infinies** »

Management, avril 20120, n°240, p 40-42, 44

Perspective intéressante, sur fond de maturité et de baisse des prix, pour l'industrie mondiale des loisirs virtuels. Le recours à la réalité virtuelle laisse entrevoir des applications très nombreuses : les jeux vidéos bien entendu mais également les opérateurs de tourisme, l'industrie du sport, les gestionnaires de contenu. Précisions avec mentions de quelques acteurs sur ce marché porteur. Un focus sur le concept de gamification pour rendre les temps d'attente ludiques. Données chiffrées : la réalité virtuelle pourrait dès 2018 concerner 50 millions de joueurs, atteindre un CA de 4,7 milliards d'euros d'ici 3 ans, et voir le prix de son principal accessoire (le casque de virtualisation) passer de 200 à 50 euros d'ici 2020.

Un fichier produit par le Ministère de la Culture au mois de mars 2017, met en avant une réflexion pour créer un parcours de musée pour adultes et jeune public, avec gamification.

Je vous renvoie aussi vers le site erasme.org/ludomuse, lauréat de l'appel « **Services numériques et culturels innovants 2014** » du Ministère de la Culture. Ludomuse propose des parcours interactifs et ludiques impliquant plusieurs personnes qui utilisent des terminaux mobiles connectés dans un contexte culturel ou éducatif.

Je vous communique enfin plusieurs dossiers produits par le CLIC France (club innovation et culture France):

– « [Patrimoine et gamification : faites vos jeux !](#) » est le résultat de la Paris Game Week (octobre 2016) et s'intéresse à la gamification du patrimoine artistique, historique et scientifique.

– [» A l'occasion de ses deux nouvelles expositions](#)

égyptiennes, le musée royal de Mariemont teste le crowdfunding et la gamification » analyse ces expériences menées a bien dans le courant de l'année 2016.

–« Vivre au temps des châteaux forts est un serious game en 3D et un site pédagogique conçu avec le musée de Normandie »

Cordialement,

Eurêkoi – Bibliothèque Publique d'Information