

Management international International Management Gestión Internacional

Sélection des rédacteurs Guest Editors' Selection Selección de los redactores invitados

Thierry Burger-Helmchen

Volume 19, Number 4, Summer 2015

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1043088ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1043088ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

HEC Montréal
Université Paris Dauphine

ISSN

1206-1697 (print)
1918-9222 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Burger-Helmchen, T. (2015). Review of [Sélection des rédacteurs]. *Management international / International Management / Gestión Internacional*, 19(4), 206–207. <https://doi.org/10.7202/1043088ar>

Thierry Burger-Helmchen

«**Advances in crowdsourcing**», ouvrage dirigé par **Fernando J. Garrigos-Simon, Ignacio Gil-Pechuan et Sofia Estelles-Miguel, Springer, 2015, 183p.**

Le crowdsourcing, l'acte d'externaliser une activité de l'entreprise à une foule est une pratique qui prend de l'ampleur. De nombreux ouvrages paraissent sur le sujet, des entreprises se spécialisent dans l'intermédiation entre les entreprises et les solveurs, et de nombreuses publications académiques abordent le sujet (l'article «Crowdsourcing As a Solution to Distant Search» d'Afuah et Tucci, est élu meilleur article de la revue *Academy of Management Review*; en 2012, la même année *Management International* publie ses premiers articles sur le sujet : Schenk et Guittard; Pénin et Burger-Helmchen).

Dans cet ouvrage, de nombreux aspects du crowdsourcing sont abordés : Comment recruter les individus qui doivent participer au crowdsourcing ? Faut-il préférer la taille de la foule ou sa diversité ? La gamification permet-elle d'améliorer les résultats du crowdsourcing ?

Plusieurs chapitres portent sur des applications particulières du crowdsourcing, notamment dans le domaine de l'éducation supérieure, du tourisme ou encore comme outil de responsabilisation des citoyens ou de promotion de l'entrepreneuriat féminin. Enfin, l'ouvrage collectif revient sur les modifications que le crowdsourcing fait subir à l'écosystème d'affaires des entreprises et, plus original, sur les limites du crowdsourcing. Les employés sont-ils prêts à ce qu'une partie de leur activité soit confiée à une foule anonyme ? Cet ouvrage collectif contribue à faire avancer les connaissances sur cette pratique en forte croissance.

«**Effectual entrepreneurship**», de **Stuart Read, Saras Sarasvathy, Nick Dew, Robert Wiltbank et Anne-Va-lérie Ohlsson, Routledge, 2011, 228p.**

Effectuation ? Vous-avez dit effectuation ? Oui, cette manière de penser l'entrepreneuriat relève de la décision plébiscitée par Sarasvathy depuis une dizaine d'année. De quoi s'agit-il ? D'une approche pragmatique et pratique de la création d'entreprise. Cet ouvrage prend le contrepied de l'approche entrepreneuriale classique : définir avec soin l'environnement, ses forces et faiblesses, que les facteurs clefs de succès soient maîtrisés, s'assurer d'une organisation optimale avant d'entreprendre réellement. Ici le discours est plus terre à terre et sans aucun doute plus proche de ce qui se passe pour de nombreux entrepreneurs : se confronter au marché rapidement, avec les ressources dont on dispose, faire du mieux que l'on peut et améliorer constamment. Sarasvathy a publié en 2009 un ouvrage de recherche portant sur l'effectuation (*Effectuation : Elements of Entrepreneurial Expertise*, Edward Elgar). Cet ouvrage est la version tout public, résolument orientée vers la pratique, pour s'adonner à l'entrepreneuriat. Il montre

qu'il n'est pas nécessaire d'être un héros ou un surhomme. Organisé en vingt chapitres très brefs, les idées essentielles sont à chaque fois mises en avant, sans fioritures, très richement illustrées d'exemples concrets. Cet ouvrage donne envie d'entreprendre sans complexe. Pouvons-nous tous être des entrepreneurs créatifs ? Assurément oui à en croire les auteurs.

«**Video-Games, Role of Social Media and Effect on Behavior**», ouvrage dirigé par **J. Graham, Nova Science publishers, 2014, 175p.**

Les jeux vidéo sont des produits globaux. Il n'y pas ou peu de différences entre un jeu commercialisé au Canada, en Europe, ou en Asie. Ils sont aujourd'hui massivement connectés et font partie des médias sociaux les plus développés. Cependant, les jeux vidéo, leur fabrication et leur utilisation posent de nombreuses questions. Ces jeux sont-ils de purs divertissements ? Peuvent-ils apprendre quelque chose aux enfants ou aux adultes ? L'impact social est-il le même partout ou diffère-t-il en fonction du pays ou du sexe du joueur ? Enfin, du point de vue du pilotage stratégique des entreprises qui conçoivent ces jeux-vidéos, la multiculturalité des communautés de joueurs et la taille de ces communautés sont-elles des atouts ou des handicaps pour la création de nouveaux jeux ? Cet ouvrage collectif contribue un peu plus à faire des jeux vidéo un objet d'études à part entière. En 7 chapitres, l'ensemble de ces questions est abordé avec des éclairages issus aussi bien des sciences de l'éducation, des systèmes d'information que du management.

«**La méta-analyse : Méthodes et applications en sciences sociales**» sous la direction de **Patrice Laroche, De Boeck, 2015, 221p.**

La méta-analyse est une approche statistique de la revue de littérature. Elle permet de combiner plusieurs études indépendantes pour faire émerger une tendance générale. Chaque article de recherche est motivé par ensemble de connaissances existantes et par une faille dans ce qui est entrepris pour la combler. La méta-analyse permet de faire apparaître, statistiques à l'appui, les failles dans la masse des travaux existants. Cette méthode existe depuis de nombreuses années et est pratiquée très couramment, notamment en médecine. Elle nous paraît particulièrement adaptée aux problèmes de sciences de gestion où de nombreuses études existent sur des sujets identiques mais toujours avec des échantillons de taille assez réduite. L'ouvrage présente avec rigueur les étapes d'une méta-analyse réussie permettant au chercheur de reproduire l'exercice pour son sujet de recherche. Découpé en huit chapitres, les quatre premiers abordent les aspects théoriques et méthodologiques, les quatre suivants sont des exemples issus des sciences sociales (gestion, psychologie, sciences du comportement). Nous faisons le pari que cette approche deviendra sous peu un standard et qu'une méta-analyse sera un incontournable

du chapitre de revue de littérature des thèses en sciences de gestion.

L'économie en 3 BD : « Economix » de Michael Goodwin et Dan Burr, Les arènes, 2014, 334p. «L'économie en BD, tome 1 la microéconomie et tome 2 la macroéconomie» de Yoram Bauman et Grady Klein, Eyrolles, 2014, 224 et 240p.

Un dessin vaut mille mots... que dire alors de ces trois volumineuses bandes-dessinées ? Les trois ont le mérite d'introduire les raisonnements de base de l'économie et de présenter l'idée maîtresse de quelques grands auteurs avec légèreté et simplicité. Certes les trois sont critiquables sur de nombreux aspects, mais ne perdons pas de vue qu'il s'agit de bandes-dessinées grand public et non pas de manuels académiques. L'ouvrage Economix se propose de décrire l'évolution du monde économique depuis Quesnay et Malthus jusqu'à nos jours. La bd est découpée en plusieurs chapitres qui correspondent tous à une période marquante de l'économie (la guerre mondiale, la révolution industrielle, la dépression...). Très inspiré dans les premiers chapitres, l'ouvrage prend assez rapidement une position politique et délaisse l'économie mondiale pour se concentrer quasi exclusivement sur les États-Unis dont l'évolution économique semble dictée par les élections présidentielles. L'ouvrage correspond néanmoins à un survol agréable d'une longue période économique qui pourra certainement donner l'envie au plus jeunes d'entamer de sérieuses études en sciences économiques. Les deux tomes de Bauman et Klein sont eux très différents puisqu'ils exposent les bases du raisonnement économique tel qu'il est enseigné à l'université. Ainsi le tome sur la microéconomie suivra scrupuleusement un cours d'introduction à la microéconomie (présentation de la demande, de l'offre, équilibre de marché etc). Les deux tomes présentent de manière pédagogique les rudiments des sciences économiques et le vocabulaire employé. Il correspond à un bon substitut aux cahiers de vacances pour les futurs étudiants en première année. Mais à quand une bande dessinée pour introduire le management international ?