Novembre 2026

Kaloyana NANEVA
Doctorante en Sciences économiques
GREDEG, École Doctorale DESPEG, Université Côte d'Azur, France
Née le 4 mai 1994 à Sofia, Bulgarie

[redacted]

THEMES DE RECHERCHE

Économie expérimentale et comportementale, Prise de décision, Réalité virtuelle, Avatars, Préférences face au risque, Coopération

FORMATION

Doctorante en Sciences économiques Depuis octobre 2023
GREDEG, École Doctorale DESPEG, Université Côte d'Azur
Titre : *L'impact de l'identification à l'avatar sur le comportement économique et la prise de décisions stratégiques : application de l'économie expérimentale dans la réalité virtuelle*
Directeurs de thèse : Michela CHESSA (Maîtresse de conférence en Sciences économiques, HDR) et Paolo ZEPPINI (Maître de conférence en Sciences économiques, HDR)

MSc Affluencers & Luxury Business 2021-2023
Université Côte d'Azur

Master de Droit, Économie, Gestion, 2019-2020
mention Management et Commerce International
Université Côte d'Azur, IAE Graduate School of Management

Master 1 Recherche LLCER EMA Études du monde anglophone 2018-2019
Université Côte d'Azur

Master de Droit, Économie, Gestion, mention Tourisme 2015-2017

Licence d'Arts, Lettres, Langues, mention langues Étrangères Appliquées, 2012-2015
spécialité Affaires et Commerces
(Anglais-Espagnol)

EXPERIENCES D'ENSEIGNEMENT

ATER (96h) 01 octobre 2026 – 31 août 2027
(TD Microéconomie 1, TD Microéconomie 2, TD Commerce International)

Chargée de TD – Microéconomie 1 Semestre 1, 2026/2027
(Théorie du consommateur)
EUR ELMI, Licence 1, Université Côte d'Azur
3 groupes, 6 séances de 1h30 par groupe.
CM : CHESSA, M. (Maîtresse de Conférences en Sciences économiques, HDR), FESTRÉ, A. (Professeure des Universités), GLORIA, S. (Professeure des Universités). Thèmes : Le marché, la contrainte du budget, les préférences, utilités, choix optimal, l'équation de Slutsky, le surplus du consommateur et la demande de marché

Chargée de TD – Microéconomie 2 Semestre 2, 2024/2025, 2025/2026 et 2026/2027
(Théorie du producteur)
EUR ELMI, Licence 1, Université Côte d'Azur
4 groupes, 6 séances de 1h30 par groupe.
CM : Alexandra RUFINI (Maîtresse de Conférences en Sciences économiques, HDR). Thèmes : la technologie, maximisation du profit, minimisation des coûts, les courbes de coûts, l'offre de la firme

Chargée de TD – Commerce International Semestre 2, 2024/2025, 2025/2026 et 2026/2027

EUR ELMI, Licence 3, Université Côte d'Azur
2 groupes, 6 séances de 1h30 par groupe.
CM : Sandye GLORIA (Professeure des universités en Sciences économiques). Thèmes : le modèle technologique Ricardien, le modèle Heckscher-Ohlin-Samuelson (HOS) et les nouvelles théories du commerce international

ARTICLES

Articles de revue

Kaloyana Naneva, 2024. "**Can We 'Solve' Anonymity in Economic Experiments? Virtual Humans in High-Immersive Environments as a Method of Identification**," Journal of Behavioural Economics for Policy, Society for the Advancement of Behavioural Economics (SABE), vol. 8(S1), pages 33-39, December.

Résumé : Cet article examine le potentiel des représentations humaines virtuelles (avatars) en réalité virtuelle (VR) comme dispositif permettant de concilier anonymat des participants et maintien des dynamiques propres aux interactions en face à face. L'anonymat constitue un principe central de la conception expérimentale, dans la mesure où il permet de limiter des influences externes telles que les biais liés à l'image sociale, les sanctions sociales, ou encore les préférences fondées sur l'apparence. Il est en effet essentiel que les décisions des participants reflètent leurs préférences réelles dans un cadre privé. Toutefois, un anonymat accru s'accompagne généralement d'une augmentation de la distance sociale perçue entre les individus. Si certaines méthodes d'identification — telles que l'utilisation de photos ou le partage des noms des participants — se sont révélées efficaces pour encourager les contributions dans les jeux de coopération, elles compromettent souvent l'anonymat et s'écartent des protocoles expérimentaux standards. À l'inverse, dans la vie quotidienne, il est rarement possible de garantir un anonymat complet des interactions. Dans ce contexte, cette étude propose l'utilisation d'avatars interactifs dans des environnements VR immersifs comme solution permettant de préserver l'anonymat tout en réduisant la distance sociale, en reproduisant certaines caractéristiques des interactions humaines réelles. En outre, les humains virtuels permettent de contrôler finement les interactions sociales, leur apparence et leur comportement pouvant être modulés afin d'isoler des effets difficiles à observer en conditions réelles.

Documents de travail

Chessa, M., Chessa, M., Gerini, L., Martini, M., Naneva, K., Solari, F. (2025). "Avatar Exposure and Strategic Coordination in Virtual Reality: Evidence from a Threshold Public Goods Experiment."

Résumé : Les plateformes numériques soutiennent de plus en plus les initiatives d'action collective, mais coordonner des utilisateurs géographiquement dispersés via des interfaces

numériques reste difficile, en particulier dans des contextes à seuil où le succès dépend de l'engagement collectif de l'ensemble des participants. Cette étude examine comment la représentation sociale à travers l'avatar en réalité virtuelle (VR) influence la coordination dans des problèmes d'action collective à seuil. À travers une expérience contrôlée randomisée menée auprès de 188 participants organisés en 94 paires, nous analysons si une brève exposition à un avatar affecte la co-présence perçue et les résultats de coordination dans un jeu de biens publics à seuil à deux joueurs, implémenté sous la forme d'une tâche de recyclage à effort réel. Nous faisons varier une seule caractéristique du protocole expérimental : les participants interagissent soit brièvement via des avatars avant la tâche principale (traitement *Pre-Task Avatar*), soit réalisent une activité équivalente individuellement, sans visibilité sur leur partenaire (traitement *No Pre-Task Avatar*). Nos résultats montrent qu'une exposition minimale à un avatar augmente significativement la co-présence perçue et améliore la coordination stratégique, sans pour autant accroître le niveau des contributions. Les participants exposés aux avatars de leurs pairs atteignent un niveau de bien-être social plus élevé en coordonnant leurs efforts afin d'éviter une sur-contribution inefficace au-delà du seuil. Par ailleurs, nous montrons que la présence en VR — le sentiment d' « être là » dans l'espace virtuel — constitue un prédicteur plus robuste de la performance que la co-présence elle-même. Cette recherche contribue à la théorie des systèmes d'information en identifiant des relations causales entre des caractéristiques de conception spécifiques, la présence et les résultats de coordination. Elle met également en évidence la réalité virtuelle comme une méthodologie expérimentale rigoureuse pour la recherche en systèmes d'information, et fournit des implications opérationnelles pour la conception de plateformes collaboratives soutenant les initiatives de durabilité et les problèmes d'action collective à seuil.

Chessa, M., Iakimova, G., Naneva, K. Zeppini, P. "**From Experiments to Experiences: The Influence of Virtual Reality on Probability Judgements**".

Ce projet étudie l'utilisation de la réalité virtuelle (VR) comme outil expérimental pour analyser la prise de décision économique, en permettant aux chercheurs de recréer des situations du monde réel dans un environnement de laboratoire contrôlé et de générer des expériences émotionnellement plus intenses que celles associées à des formats d'information non immersifs. Plus précisément, nous nous concentrons sur le phénomène empiriquement établi de la pondération des probabilités dans les choix sous risque, généralement représenté par une fonction en S inversé, caractérisée par la surpondération des faibles probabilités et la sous-pondération des probabilités modérées à élevées. L'objectif de cette étude est d'évaluer si les schémas de pondération des probabilités, généralement observés dans des jeux monétaires abstraits, apparaissent également lorsque les participants prennent des décisions sous risque dans un contexte agricole concret, et si le format d'exposition préalable au risque climatique — VR, vidéo 2D ou texte — influence ces schémas. Nous mobilisons le cadre théorique de *Rank-Dependent Expected Utility* (RDEU), en utilisant une procédure de type *Multiple Price List* (MPL) issue des travaux de Drichoutis et Lusk (2016), elle-même fondée sur les contributions de Holt et Laury (2002). Un mécanisme clé étudié dans ce travail est le *priming* affectif — c'est-à-dire le processus par lequel une exposition préalable à des stimuli émotionnellement chargés influence les décisions ultérieures. Le dispositif expérimental repose sur une simulation en réalité virtuelle d'un épisode de sécheresse, dans laquelle les participants choisissent entre différentes cultures dont les rendements attendus varient selon des conditions météorologiques favorables ou extrêmes, reflétant ainsi les arbitrages auxquels sont confrontés les producteurs agricoles. Cette étude apportera de nouveaux éléments empiriques sur la manière dont le priming affectif, via différents formats médiatiques, influence les décisions sous risque dans un contexte lié au climat. Elle contribue ainsi à une meilleure compréhension du rôle des émotions dans la prise de décision et du potentiel de la réalité virtuelle comme outil pour étudier des comportements économiquement pertinents dans des environnements à la fois réalistes et contrôlés.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE DE RECHERCHE

Advances in Game Theory and Experimental Economics, février-avril 2023
Stage de Master
Responsable : Michela Chessa (Maîtresse de conférences en Sciences économiques, HDR)

Application de l'économie expérimentale en réalité virtuelle, mai-juillet 2023
Stage de Master
Responsable: Agnès FESTRÉ (Professeure des universités en Sciences économiques)

COMMUNICATIONS

SABE (Society for the Advancement of Behavioral Economics) 22-25 juin 2026
Dearborn, MI, États-Unis
DESPEG Doctoral Symposium À venir (13 mai 2026)
GREDEG Ph.D. workshop À venir (30 avril 2026)
LEEN séminaire janvier 2026
Soleto Summer School 2025, Italy juillet 2025
ASFEE 2025, Nancy, France juin 2025
IEEE VR 2025 mars 2025
LEEN séminaire novembre 2024
Certosa di Pontignano Workshop octobre, 2024
ASFEE 2024, Grenoble, France juin, 2024
GREDEG Ph.D. workshop janvier 2024

FORMATIONS COMPLEMENTAIRES DANS LE CADRE DE MON DOCTORAT

Formations doctoriales, ED-DESPEG, EUR ELMI
Statistiques Appliquées, Academic Presentation and Writing, Advanced Microeconomics, Decision Theory, Experimental Economics 1 and 2, Python, Web scraping, Portfolio theory, R. + divers formations MOODLE

Soleto Summer School juillet 2023 et 2025
Experimetrics & Behavioral Economics Soleto, Italie

RESPONSABILITES SCIENTIFIQUES ET INSTITUTIONNELLES

Co-Lab Manager LEEN Depuis 2026
Supervision du système de recrutement des participants, gestion de la base de données, planification des sessions expérimentales, envoi des invitations aux expériences, support aux participants inscrits.

Représentante élue des doctorants, Conseil de l'école doctorale DESPEG 2025-2027

ORGANISATION EVENEMENTIELLE

Assistance organisationnelle novembre 2026
Virtual Reality workshop interdisciplinaire, coorganisé avec Michela CHESSA et Galina IAKIMOVA, avec le soutien de la MSHS Sud-Est.

Assistance organisationnelle juin 2023
IAREP-SABE 2023, Nice, France

LANGUES

Bulgare: Natif ; **Anglais**: Avancé ; **Français** : Avancé ; **Espagnol** : Intermédiaire

COMPETENCES INFORMATIQUES

Stata (Intermédiaire) ; R Studio (Intermédiaire) ; Python, oTree (Intermédiaire) ; LATEX ; MS Office

AUTRES

Permis B