



Paradoxes de la gamification

Gilles Brougère

► To cite this version:

Gilles Brougère. Paradoxes de la gamification. Stéphane Le Lay; Emmanuelle Savignac; Pierre Lénel; Jean Francès. La gamification de la société. Vers un régime du jeu ?, ISTE, pp.7-20, 2021, Recherche, théories et méthodes innovantes en SHS, 978-1-78405-726-8. hal-03548511

HAL Id: hal-03548511

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03548511>

Submitted on 4 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les paradoxes de la gamification

Gilles Brougère

Écrire sur la gamification relève du paradoxe qui n'est pas seulement relatif au terme mais au fait de considérer que l'on peut reprendre un tel terme comme s'il s'agissait d'un concept. Les usages du terme ne sont en rien stabilisés, d'autant plus que le passage de l'anglais au français conduit à brouiller son sens, déjà bien vague dans sa langue d'origine. On peut s'interroger sur sa reprise rapide par le monde académique. S'agit-il d'une peur de passer à côté de la mode : on a pu reprocher au monde académique son temps de réactivité face à des phénomènes nouveaux, comme ce fut le cas concernant le jeu vidéo, on peut s'interroger si maintenant cela ne va trop vite. Certes cette reprise peut être critique et conformément aux modes ambiantes il s'agit souvent de déconstruire la notion de gamification, le problème est que cette déconstruction intervient avant même que le concept ne soit construit. Peut-être est-ce une belle métaphore de notre (post)modernité où l'on aurait d'autant moins de stabilité de la pensée, que la destruction précéderait la construction.

Pour moi la gamification n'est pas un concept mais un phénomène, une pratique (en partie langagière) à étudier et non à déconstruire car les usages de la notion sont d'une grande variété et qu'il n'y a rien de vraiment construit que l'on puisse déconstruire. Et l'on arrive assez vite à un ensemble de paradoxes que je vais essayer de mettre en évidence avant de proposer des alternatives pour penser cette question.

Game et play

Partons de la définition souvent reprise de Deterding et *al.* (2011) et que *Sciences du jeu* a traduit et publié en français. « La gamification est l'usage d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques. » (Deterding et *al.*, 2014). Cela semble la définition la plus souvent citée, ce qu'attestent Katie Seaborn, et Deborah Fels (2015) dans leur méta-analyse d'articles académiques sur la gamification. Nous allons essayer de tirer les conséquences complexes et paradoxales pour la pensée sur le jeu de cette définition avant de se demander si elle rend compte de tous les usages de la notion du terme de gamification aujourd'hui.

Le terme s'inscrit dans la différence entre *game* et *play*. On dit trop vite qu'elle est inconnue du français qui ne pourrait la saisir. Tel n'est pas le cas. En effet si le français, à côté d'autres langues, ne possède qu'un terme pour désigner quelque chose qui est distingué en anglais, cela ne signifie pas qu'il y ait pour autant confusion tant le langage développe une logique polysémique, qui fait qu'à partir de ressemblances, d'airs de famille pour parler comme Wittgenstein (2004 [1953]), d'associations de toutes nature, chaque terme de notre langue va désigner des choses différentes sans que cela ne rende pour autant la langue inutilisable. C'est comme cela que fonctionne le langage, ce qui est plus économique que de multiplier les nouveaux mots à l'infini. Un certain principe d'économie (qui ne se recouvre pas pour autant selon les langues, l'économie n'étant pas placée au même endroit) organise l'usage d'une langue. Pour prendre un exemple légèrement différent en France on joue de la guitare et on joue aux échecs alors qu'en Espagne il s'agit de *tocar* ou *jugar*. Qui prétendra pourtant qu'en français on confond pour autant les deux actions ? Il en est de même pour le jeu objet ou système (*game*) et le jeu action (*play*). Le contexte permet en général de distinguer de quoi il s'agit. Cependant je prétends que c'est un avantage du français dont l'œuvre d'Henriot (1969, 1989) témoigne, de disposer d'un seul terme car cela permet de ne pas occulter que derrière le jeu (*game*) il y a le jeu (*play*) en anglais comme en français, mais on peut peut-être l'oublier en anglais. Si *game* (et donc gamification) est du côté du dispositif, il s'agit bien d'un

dispositif destiné au jeu, au *play*, le terme *play* permettant de souligner qu'il peut y avoir activité ludique sans dispositif spécifique, mais dans l'autre sens si un jeu peut rester sur une étagère ou si la médiocrité de sa conception fait que personne n'y joue, il a cependant été conçu pour jouer. Dans leur texte, Deterding *et al.* (2014) renvoient le *game* au *ludus* tel que Caillois le définit : « le *ludus* (ou *gaming*) s'empare du *playing* en le structurant par des règles et un principe compétitif orienté vers des buts. » C'est bien souligner que le *game* n'a de sens qu'en relation avec un jeu, un *play* ou *playing* (un jouer pourrait-on traduire) même s'il s'agit d'un pôle du jeu, celui qui suppose règles et structuration – de l'autre côté, mais nous ne développerons pas cela ici, ou trouverait le jouet qui renvoie à un autre pôle du jouer, celui que Caillois désigne sous le terme de *paidia*. Le *game* n'est pas l'autre du jeu, c'est un dispositif qui rend possible certaines formes de jeu, celles qui nécessitent des supports pour se développer, du jeu de plateau aux jeux vidéo en passant par les jeux d'adresse ou les jeux de construction. On pourrait considérer que le jeu est premier, s'empare d'éléments de la nature pour se structurer – qu'on pense aux jeux traditionnels connus entre autre sous le terme d'awalé et qui utilisent des graines – avant d'être réifié dans des supports, des dispositifs de plus en plus complexes du point de vue technique mais aussi quant à leurs principes ludiques. Si le *game* n'est pas le *play*, il est en relation étroite avec lui et cela peut être signifié par l'idée du *game* (mais c'est également vrai du jouet) comme réification du jeu (*play*). Il faut entendre cela comme un processus historique et culturel qui conduit à insérer dans les objets (ici les jeux) des traces des expériences (ici ludiques). On ne peut donc séparer le *game* du *play*, il n'y a de *game* qu'en relation avec un horizon de jeu, ce que dit le français, qui a l'avantage d'éviter de séparer les deux.

Cela est d'autant plus vrai que la définition de la gamification (Deterding *et al.*, 2014 [2011]) renvoie au *game design*, c'est-à-dire à la conception en vue de l'usage qui relève du jeu. Concevoir un jeu c'est bien viser un usage ludique sinon ce n'est pas un *game* (un jeu, là encore le français est plus ferme !) qu'il faut concevoir mais un dessin animé ou une simulation (plutôt qu'un jeu vidéo s'il s'agit non pas de jouer mais de vivre une fiction ou de s'exercer). Ni le dessin animé ni la simulation ne sont des jeux, mais le jeu peut utiliser des images animées et des simulations. Ce sont des éléments du jeu, du *game*, du *game design*. Parler de *game* a deux implications : on vise un jeu qui suppose un support (et l'on ne s'occupe pas du jeu sans support), mais le support est bien là pour rendre possible (sinon inévitable) le jeu, ce qui réduit le domaine concerné ; on passe par le dispositif pour atteindre le jeu, au risque de focaliser sur l'objet et ses caractéristiques matérielles, en oubliant ce qui en est réellement fait. D'où parfois le sentiment que l'on fait des jeux (*game*) sans vraiment prendre en compte leur devenir dans le cadre d'un jeu (*play*)

Gamification comme déconstruction du jeu

Mais si l'on suit la définition proposée (Deterding *et al.*, 2014 [2011]) apparaît un autre paradoxe du terme gamification. Il s'agit d'intégrer à des dispositifs qui ont un objectif autre que le jeu et le divertissement des éléments issus des jeux (*game*, *game-design*). La gamification ne consiste pas à faire un jeu (en quoi aurions-nous besoin du terme, faire un jeu même sérieux ce n'est pas gamifier) mais à apporter des éléments de jeu à une réalité autre et cela au niveau des dispositifs. C'est sans doute là tout le problème : qu'est-ce qu'apporter des éléments de jeu sans faire pour autant un jeu ? Cela sent la ruse telle que la pratiquait et l'énonçait Erasme au sujet des jeux pour apprendre aux enfants, en particulier le latin pour lequel il était difficile de les motiver dirions-nous aujourd'hui (Brougère, 1995). Il s'agissait de donner les « atours » ou « l'apparence du jeu » (Erasme, 1966 [1529]), de donner l'impression que c'est un jeu, mais surtout ne pas faire un jeu d'autant plus que le terme

évoquait à l'époque le jeu d'argent et ne pouvait donc être valorisé en tant que tel dans l'éducation. Erasme ne parlait pas de motivation, mais c'est le terme le plus présent pour justifier la gamification comme le montrent Katie Seaborn et Deborah Fels (2015), tout en soulignant un usage assez peu rigoureux des théories de la motivation, ce qui me conduit à penser que derrière cette notion moderne se cacherait une stratégie de ruse ou, pour utiliser un terme plus légitime d'un point de vue académique, de captation (Cochoy, 2004)

Le paradoxe est que la gamification est en fait une dégamification : il s'agit de partir d'un jeu (un jeu vidéo à l'origine du concept), de prendre des éléments, des caractéristiques pour les implanter dans une activité dont les finalités ne renvoient pas au jeu loisir ou divertissement. S'il y a bien déconstruction, c'est celle qu'opère la gamification sur le jeu, décomposé en éléments qui sont considérés comme ayant en eux-mêmes une valeur ludique indépendamment de l'ensemble auquel ils appartiennent. Il est donc très clair qu'il s'agit de dégamifier un jeu. C'est défaire le jeu, sortir du jeu, d'une certaine façon transformer un jeu en autre chose qu'un jeu (pas même en jeu sérieux qui relève d'une autre logique, celle de produire un jeu). Il est donc paradoxal qu'un processus de dégamification s'appelle gamification, qu'on fasse croire qu'on transforme le travail ou tout autre aspect de la société en jeu, alors qu'on utilise des éléments pour une activité qui s'affirme comme autre chose qu'un jeu et dont on pense qu'ils permettraient la captation que l'on trouve dans le jeu. S'il s'agit non pas de faire jouer, mais de pratiquer une activité (faire ses courses par exemple) en la motivant, des éléments qui seraient supposer permettre la captation (tels les points ou les badges) peuvent suffire. On retrouve ici l'origine du concept lié au marketing (dont le propos est bien la captation de clients), tout en lui permettant de motiver pour d'autres objectifs que purement mercantiles, par exemples éducatifs.

On peut également à la suite de Bogost (2014) se poser la question des éléments qui sont transférés du jeu au dispositif gamifié. En effet nombre de ces éléments (compétition, équipes, classements par niveau, insignes ou badges, rétroaction en temps réel, objectifs clairement définis, etc.) ne sont pas spécifiques au jeu, mais se retrouvent dans nombre de pratiques car le jeu reprend des caractéristiques issus du monde hors jeu. En reprenant des éléments du jeu on peut donc reprendre des éléments hors jeu, ces éléments nourrissant le contenu du jeu, mais ne faisant pas pour autant de l'activité un jeu. Compter des points est une activité très présente dans certains jeux, mais tout autant dans la vie quotidienne, à commencer par l'école.

Il n'y a pas de contenu ou d'élément ludique en lui-même

Pour comprendre l'erreur de cette vision il faut en venir aux caractéristiques essentielles du jeu. Selon Reynold, cité par Bruner :

Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait [...] Le jeu ne comporte aucune activité instrumentale qui lui soit propre ; il tire ses configurations de comportements d'autres systèmes affectifs comportementaux. Dans le jeu, en fonctionnement normal, le comportement se trouve dissocié de (et protégé contre) ses séquelles normales. C'est là que résident à la fois la flexibilité et la frivolité du jeu. (Reynolds, 1972, cité par Bruner, 1983, p. 223-224).

Ce que fait le *game*, c'est rendre possible cela, ce que l'on peut considérer à la suite de Goffman (1991) comme une transformation (une modalisation écrit-il en favorisant une métaphore musicale) du cadre de l'expérience ordinaire pour un nouveau cadre qui fait le jeu en référence à cette activité primaire, mais sans toutes ses conséquences. Un *game* est un dispositif qui permet de produire une expérience ludique sans toujours y réussir. Quant aux

éléments du jeu, il s'agit à la fois d'éléments repris du cadre primaire (et les points appartiennent à ce cadre), et d'éléments qui permettent le cadrage ludique, comme les éléments fictionnels qui installent le faire semblant.

Si l'on prend des éléments du jeu, on ne prend pas le jeu, le jeu relève non du contenu, des éléments mais de la façon dont on produit un cadre. Le jeu reprend les éléments du monde ; en reprenant les éléments du jeu, on peut ne faire que reprendre les éléments du monde. Henriot (1989) évoquait cela pour expliquer le succès de la métaphore ludique, le jeu étant une métaphore du monde, le monde peut être en retour interprété comme un jeu sans que la dimension proprement ludique ne soit présente.

Gamifier, ce n'est donc ni produire un jeu (on ne fait que se limiter à des éléments et ces éléments ne font pas le jeu), ni produire nécessairement une expérience ludique qui dépend de l'usage qui sera fait du dispositif, du sens qui lui sera donné. Dans ces conditions le dispositif gamifié peut très bien produire du jeu, que celui-ci soit fidèle aux attentes de leur concepteur ou non, mais seule l'analyse empirique des usages permet de le constater. Il est possible que la présence d'éléments que l'on a l'habitude de trouver dans le jeu suffise pour certains à produire un cadre ludique.

Gamifier, une pratique ancienne

Mais il convient de relativiser la nouveauté. Ce qu'il y a de nouveau, c'est sans doute une nouvelle place du jeu aussi bien dans l'expérience sociale que dans la pensée et ceci en lien avec l'importance prise par le jeu vidéo, en tant que loisir de masse, mais aussi en tant qu'objet nouveau qui incite à la réflexion sur le jeu. Ainsi, ce qui structure la réflexion sur la gamification me semble assez proche de ce que j'avais mis en évidence dans *Jeu et éducation* (Brougère, 1995). La gamification serait donc une notion nouvelle pour une pratique déjà ancienne qui consiste à donner l'apparence ou certains atours du jeu (pour reprendre à nouveau l'expression d'Erasme, 1966 [1529]) à une activité qui n'est pas un jeu et cela en s'appuyant sur des dispositifs qui reprennent des éléments du jeu ou qui ressemblent au jeu. Les anciennes méthodes consistaient à reprendre des cubes ou un loto pour proposer un exercice que l'on présentait comme un jeu. Aujourd'hui, il s'agit d'applications qui reprennent certains aspects des jeux vidéo. Certes, un tel phénomène n'est plus cantonné dans le domaine de l'éducation, ce qui lui donne peut-être plus de visibilité. Mais c'est bien dans le domaine de l'éducation que l'on a pu voir dans le passé ce phénomène de gamification, au sens où il s'agit non pas de proposer des jeux (ce qui a pu être fait dans d'autres contextes comme le *kindergarten* fröbélien), mais de donner l'apparence d'un jeu pour attirer l'élève tout en évitant de faire un jeu, car apprendre est sérieux. Le discours de l'époque (début du XX^e siècle pour l'école maternelle française) évoque l'idée de favoriser les jeux et non pas le jeu toujours suspect. On pourrait traduire cela par la volonté de mettre en avant les *games* et non pas le *play*. Une autre dimension de la gamification apparaît alors, c'est une distance au jeu, au jouer, au profit de dispositifs supposés ludiques (car gamifiés) mais qui gardent du *game* ou du *ludus* l'idée d'une activité que l'on contrôle, qui ne part pas en fantaisie incontrôlable (*paidia* selon Caillois, évoqué par Deterding *et al.*, 2014 [2011]).

La gamification ne serait qu'une ruse, un moyen de faire croire (*bullshit* chez Bogost, 2014). Il ne s'agirait pas de faire jouer mais de motiver à faire quelque chose en donnant le sentiment que l'on joue dans le cadre très contrôlé d'un *game* ou plutôt d'un dispositif qui reprend des aspects du *game*.

Extension de la notion de gamification

Mais ce qui rend difficile de penser cette notion de gamification est que, comme le soulignent Seaborn et Fels (2015), son sens ne se limite pas, y compris dans les articles académiques, au sens donné par Deterding *et al.* (2011) :

Gamification has been used to describe two additional concepts: (1) the creation or use of a game for any non-entertainment context and/or goal, and (2) the transformation of an existing system into a game [...] In education, the term “gamification” has been used to refer to digital-based learning (DGBL) and serious games generally. (Seaborn et Fels, 2015, p.17-18).

Le succès du terme fait qu’il renvoie à des réalités diverses : au-delà des dispositifs eux-mêmes, certains évoquent des mises en situation qui se veulent gamifiées ou plutôt playifiées, ludifiées. Mais le succès du terme de gamification peut conduire à effacer ces différences. La création d’un jeu sérieux devient une gamification et bientôt on parlera de la vie gamifiée des enfants pour signifier qu’ils jouent ! Il me semble que l’usage du terme s’affranchit de toute rigueur et c’est pour cela qu’il peut être un objet de recherche, sous condition d’en analyser l’usage, en aucun cas un concept, ou si c’est une notion, seule l’approche de Deterding *et al.* (2011) permet d’établir un minimum de consensus pour cela.

Ainsi dans ce délire sur le mot jeu, libéré de toute relation à une réflexion sur ce qu’est le jeu, on peut trouver l’idée de gamifier un jeu¹. Je m’arrêtera ici pour dire qu’à ce niveau il n’est plus possible d’intervenir, peut-être s’agit d’un *fake language* à l’époque des *fake news* (qui serait l’équivalent de la gamification, la gamification de l’information et de la politique).

Il me semble que la complexité de la situation renvoie à l’idée sous-jacente que ce n’est pas du jeu tout en en étant. On peut faire un parallèle avec l’usage du terme « ludique » en français (Brougère, 2015). En effet, si pendant longtemps le terme ludique est resté le terme savant qu’il était à sa création, avec pour objectif de pallier l’absence d’adjectif lié à « jeu » et son sens était « relatif au jeu » ou jeu en forme adjectivale. C’est en passant progressivement dans la langue ordinaire que son sens a évolué de façon curieuse pour signifier deux choses contradictoires. Le terme évoque souvent une situation qui serait proche du jeu sans en être vraiment. « C’est ludique » entendu comme ce n’est pas tout à fait du jeu mais ça y ressemble, « c’est un exercice ludique ». On aurait envie de dire c’est gamifié. Cet usage du terme ludique est très proche de la gamification, rendre ludique une activité sans qu’elle devienne pour autant un jeu. Mais ce qui rend l’usage du terme aujourd’hui plus complexe, c’est que face à des jeux sérieux ou éducatifs, l’adjectif ludique est utilisé pour renforcer la dimension « proprement jeu » par opposition à des jeux qui n’en sont pas tout-à-fait et on peut trouver cette expression étonnante de « jeu ludique » (par exemple chez De Grandmont, 1999), un jeu jeu pourrait-on dire, comme si un jeu pouvait ne pas être ludique. Mais au-delà de la critique que l’on peut en faire, est-ce que cela ne traduit pas un usage tellement large de jeu, de ludique (et de gamification) que l’on ne sait plus ce que ces termes signifient ? S’agit-il de transformer en jeu, de ressembler au jeu, d’être *fun* (ou amusant). Une pluralité de sens apparaît sous une notion qui de ce fait ne nous dit rien. Comme ludique qui signifie selon les contextes être vraiment un jeu ou ne pas être tout à fait un jeu, le terme de gamification renvoie aujourd’hui au fait de produire des jeux dans des domaines autres que le pur divertissement ou produire des dispositifs qui empruntent des éléments au jeu sans être

¹ Expression présente dans le résumé d’une communication proposée pour une journée d’étude sur la gamification de la société.

vraiment des jeux. C'est un terme qu'il faut manier avec précaution sans supposer *a priori* que sous l'objet supposé gamifié il y a le jeu.

Langage ou réalité

S'agit-il d'une gamification de la réalité ou du langage ; on dit que cela est un jeu, mais cela suffit-il à faire des jeux ? L'application de l'idée de jeu suffit-elle à définir la société ou une entreprise comme ludique, comme gamifiée, d'autant plus que certains renvoient la gamification à l'idée d'une société gamifiée, d'une omniprésence du jeu (ou de ce qui ressemblerait à du jeu) ?

Dans les années 1980, un sentiment assez proche apparaît chez certains auteurs, la métaphore ludique chez Henriot (1989) et la société ludique pour Alain Cotta (sous-titre de l'ouvrage, « la vie envahie par le jeu ») : mais utiliser le jeu pour dire la société ou dire que la société serait ludique en profondeur est différent. Cotta (1980) montrait la place économique grandissante du jeu quitte à ranger sous la bannière du jeu des activités hétérogènes. Il y a toujours une tension entre considérer que le jeu est omniprésent (ce qui ne serait pas légitime) et que les activités se transforment en jeu (en utilisant une notion de jeu assez lâche et vague). Sur cette vision très lâche d'une gamification de la société se développe une critique qui pose deux problèmes, une notion peu explicite (gamification) et une absence de preuve d'autant plus difficile que l'on ne sait si l'on parle de jeu, de ludique dans un sens lâche ou d'autre chose encore plus vague. Plus l'usage de la notion de jeu se dilue, plus il est facile de trouver du jeu partout. Comme le disait Henriot, affirmer que tout est jeu revient à dire que rien n'est jeu car la notion de jeu ne sert plus à rien. Le panludisme est la destruction du jeu. Rien n'est plus difficile que penser le jeu comme un cadre de l'expérience, sans réifier le cadre.

Mais du coup, ne nous trompons pas de cible : ne critiquons pas le fait d'avoir rendu ludique le monde, ce n'est pas vrai, mais de faire croire qu'on le rendrait ludique, de nous faire prendre des vessies pour des lanternes.

Il est bien difficile de prouver dans ces conditions que le monde serait plus ludique. On peut certes noter l'importance de certains loisirs liés au jeu (jeu vidéo), mais c'est justement cela qui a entraîné une augmentation ou un nouveau succès de la métaphore ludique, l'interaction numérique étant vite baptisée « jeu » car elle ressemble au jeu, alors que la réalité est l'inverse, le jeu utilise des éléments du monde, les possibilités de relation avec la machine pour atteindre ses objectifs. S'agit-il d'un monde plus ludique ou d'un monde différemment ludique, d'un monde qui recourt à la ruse en mettant du jeu partout mais est-ce encore du jeu ?

Y a-t-il vraiment un « *gameful world* » ? N'utilise-t-on pas les termes « jeu », « *game* », « ludique » de façon extensive (comme équivalent de *fun* ou du fait de la présence de certaines caractéristiques secondes des jeux) ? A défaut d'une réelle extension de l'expérience ludique, il s'agit de celle du terme (des termes) relatif(s) au jeu.

Plus qu'au développement du jeu ne serait-on pas face au développement d'une rhétorique du jeu, du monde ludique ? Sebastian Deterding (2015) effectue une classification de ces rhétoriques, y compris celles qui sont critiques. Loin d'être une réalité, l'idée de gamification de la société, de la production d'un monde ludique relèverait de purs discours éloignés de toute mise à l'épreuve, celle-ci étant impossible du fait de l'ambiguïté de la notion, ambiguïté que Sutton-Smith (1997), auquel Deterding emprunte la notion de rhétorique, avait mise en

évidence (voir sur cette question Brougère, 2005 ; Savignac, 2017). Ce qui caractérise ces rhétoriques, comme celles de Sutton-Smith, est que loin de s'appuyer sur une analyse précise du phénomène, elle isole un type de jeu ou un aspect du jeu pour ensuite considérer qu'il est omniprésent et significatif du développement (positif ou négatif selon la rhétorique) de notre société. Au XVIII^e siècle, l'importance prise par le jeu d'argent, mais aussi le développement du calcul des chances (des probabilités selon notre vocabulaire) issu durant le siècle précédent de l'analyse des jeux hasard et appliqué aux assurances (en particulier maritimes) ou à la vaccination (ou plutôt la variolisation), a donné le sentiment d'une société où le jeu était omniprésent. Ce sentiment semble combiner le développement de nouvelles formes ludiques (aujourd'hui le jeu vidéo) dont il est difficile de dire si elles étendent le jeu ou se substituent à d'autres formes de jeu (et de loisir) et la lecture de la réalité à partir de l'idée de jeu (pour reprendre les analyses d'Henriot sur la métaphore ludique). En ne retenant qu'un aspect du jeu, on finit par voir le jeu partout puis par développer un discours d'exaltation ou de critique à partir de ce sentiment.

Le jeu a-t-il une réelle existence ?

Mais il reste une dimension non prise en compte et qui me semble essentielle. Plus qu'une réalité du monde, le jeu est une catégorie pour penser le monde ou plutôt l'expérience que l'on en fait. Cela renvoie plutôt au *play* ou jouer mais n'oublions pas que le *game* est, en partie du moins, de l'expérience ludique réifiée.

Le jeu n'est pas une réalité objective du monde sur lequel on peut s'accorder (comme l'est un arbre ou une chaise), mais une façon de désigner des objets, des activités en fonction de l'idée (Henriot, 1989) ou de l'expérience que l'on en a. Le jeu renvoie au sens (au cadre) de l'activité, pas directement à son contenu comme l'évoque la citation de Reynold ci-dessus, ce qui fait que l'on ne peut lui prêter des effets, une efficacité sinon celle du cadre, de la modalisation pour reprendre le terme de Goffman (1991).

Si le jeu relève d'un cadre de l'expérience, d'une modalisation marquée par la possibilité de décider dans un univers de second degré (Brougère, 2005) les questions à poser sont :

- pour qui s'agit-il du cadre ludique (les acteurs, tous, certains seulement, des observateurs dont le chercheur) ?
- peut-on considérer que le cadre ludique a des effets au-delà de la minimisation des conséquences ou la frivolité (qui justement conduit à réduire les effets potentiels) ?

En effet, la question trop peu posée est de savoir qui dit « jeu », qui vit « jeu », et non considérer qu'il s'agit d'une réalité indépendante de ces conditions d'appréhension. Lydia Martin (2017) montre que la même formation basée sur la simulation d'une réalité fictive pour les participants (autre domaine que le leur, bien que très réel) est vécue par l'un (un homme plutôt confiant en lui et disposant d'une large culture ludique) comme un jeu et par l'autre (une femme moins confiante et peu joueuse) comme un exercice dont elle craint qu'il n'ait une incidence sur sa carrière. Indépendamment du fait de savoir si le dispositif est plutôt une simulation sérieuse à objectif pédagogique (ce qui me semble le cas de l'extérieur) ou un jeu, les acteurs peuvent s'y rapporter comme à un jeu ou plutôt vivre une expérience qui correspond à ce qu'ils entendent, à partir de leur culture ludique, par jeu.

Derrière la question de la gamification se pose celle de savoir ce qui est perçu et vécu : pour qui l'usage de l'objet gamifié est-il un jeu et pourquoi ? Pour qui ne l'est-il pas ? et cela en tenant compte des positions des uns et des autres : concepteur, animateur le cas échéant,

acteur, observateur, chercheur (s'il n'occupe aucune des positions de participation). Il n'y a pas de gamification dans l'absolu, mais toujours une gamification située, au sens où la conception du dispositif qui consiste à reprendre de supposés éléments de jeu peut être vécue plus ou moins comme un jeu.

Le contre-exemple du *flow* ou expérience optimale

Pour penser autrement ces questions, je propose un détour par la question de l'expérience optimale, un concept autrement plus solide que celui de gamification. Mihaly Csikszentmihalyi a construit la notion (*flow*, expérience optimale) à partir du jeu, d'une analyse de ses caractéristiques (Csikszentmihalyi et Bennett, 1971). Pour Csikszentmihalyi le jeu apparaît comme

une forme socialement ou individuellement structurée pour faire l'expérience du *flow*. C'est un cadre, un dispositif à travers lequel vous pouvez avoir cette expérience qui est volontaire, autotélique et détachée de la « vie réelle ». (1979, p. 268)

Il considère ainsi que le jeu permet de faire une expérience particulière, celle du *flow* (voir Brougère, 2005, pour une présentation plus approfondie du concept), ce qui n'est pas vrai pour tous les jeux et tous les joueurs. En fait, il découvre dans le jeu une expérience dont il va rechercher l'émergence dans d'autres activités humaines. Il se garde de trouver du jeu partout, mais plutôt un type d'expérience qui peut se développer ailleurs, dans le loisir (qui a des points communs avec le jeu) et dans le travail (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). Transformer une activité pour qu'elle puisse devenir une expérience optimale et faire des analyses dans ce sens a deux avantages sur le processus de gamification, qui parfois renvoie aux mêmes questions : distinguer le jeu de l'expérience qu'il peut générer ou plus largement ne pas considérer que ce qui peut produire ce type d'expérience est nécessairement jeu, ne pas voir du jeu partout ; approcher la question en matière d'expérience, les dispositifs n'ayant d'intérêt qu'en tant qu'ils génèrent une expérience. Le problème de la gamification est de croire que le jeu est dans tous les éléments du jeu (et du jeu vidéo en particulier) et de limiter la question à celle des dispositifs sans prendre en compte les expériences produites (au-delà de la question de la motivation). Y a-t-il des joueurs dans un monde dit gamifié ?

Gamification et question de cadre

Il me semble que loin d'être un développement de la pensée du jeu, la question de la gamification renvoie le plus souvent à une confusion sur ce qu'est le jeu. Peut-on en rester à cette critique ? Il ne s'agit pas pour autant de valoriser le terme de jeu sérieux, ce que Bogost (2014) fait et qui pose des problèmes de nature différente, mais qu'il faut traiter ici du fait que la notion de gamification s'étend, comme nous l'avons évoqué ci-dessus, au jeu sérieux. On parle d'oxymore pour évoquer cette notion, en soulignant qu'ajouter sérieux à jeu c'est dire à la fois « c'est un jeu » et « ce n'est pas tout à fait un jeu ». On pourrait, en reprenant le concept goffmanien parler de modalisation (qui apparaît dans la nécessité d'ajouter sérieux qui modalise jeu) ou, parce que le jeu est déjà le résultat d'une modalisation, de contre-modalisation ou sur-modalisation.

Reprenons la théorie du cadre, qui nous permet de distinguer le cadre primaire de la vie ordinaire du cadre modalisé (le jeu à côté d'autres activités) ou second, qui réfère au cadre primaire tout en modifiant le sens de l'action visée, telle le combat pour « de faux ». Qu'en est-il alors du jeu sérieux, de la gamification, du jeu pédagogique qui me semblent relever

d'une nouvelle modalisation : le jeu comme cadre premier (sinon primaire) est transformé pour avoir des effets. Cela produit un nouveau cadre qui n'est plus marqué par le divertissement, voire la frivolité du cadre ludique.

Cette modalisation est-elle un retour au cadre primaire (une déludicisation, dégamification), une déconstruction du jeu, de ce qui fait jeu dans le jeu ? En fait de modalisation ce serait une façon de retourner au cadre primaire ou de produire un nouveau cadre primaire. Est-elle un maintien du cadre ludique, un glissement à l'intérieur du même cadre ? Est-elle un nouveau cadre par ajout d'une nouvelle modalisation qui modifie le cadre ludique sans le faire disparaître de même que le faisait le cadre secondaire sur le primaire ? Mais rappelons que ce cadre avait comme aspect central la disparition ou réduction des effets, cette nouvelle modalisation réintroduirait des effets qui ne sont pas ceux du cadre primaire, tout en prenant de la distance avec le cadre ludique. Le jeu sérieux, l'activité gamifiée ne seraient alors ni un cadre primaire, ni un cadre ludique second, mais un nouveau cadre, tertiaire, par modalisation du cadre ludique. Le jeu resterait une référence mais transformée par réintroduction des effets. On peut cependant se demander si ce nouveau cadre n'est pas souvent l'objet d'une fabrication ou d'une falsification ; nous renvoyons ici aux analyses de Goffman (1991) sur les escroqueries et l'espionnage, qui conduisent à produire un cadre second dont on efface les traces pour qu'il soit interprété comme un cadre primaire, l'escroc est un policier, l'espion américain un allemand. Ici n'efface-t-on par le fait que ce n'est plus tout à fait un jeu, qu'un nouveau cadre a été construit, mais que dans une logique de ruse que l'on nommera efficacité, motivation il s'agit de faire croire à l'acteur qu'il est un joueur ?

Il n'y a pas de réponse sinon dans une réflexion sur les cadres de l'expérience nourrie par des données empiriques articulant observation (point de vue d'un observateur extérieur ou observateur participant) et paroles des acteurs pour saisir le sens qu'ils donnent à l'expérience pour en déduire le cadre produit : retour au cadre primaire, maintien d'un cadre ludique, création d'un nouveau cadre difficile à penser mais intéressant dans la mesure où il permettrait de mettre en valeur une réalité complexe qui relève à la fois du jeu et d'autre chose qui n'est plus tout à fait du jeu.

Rappelons que l'on pouvait se trouver dans le cadre second sans l'interpréter comme tel, et donc se retrouver dans un cadre primaire (ou le croire). Si l'on prend le cadre tertiaire du jeu modalisé en autre chose (le jeu sérieux, la gamification), là encore on peut ne pas saisir cette modalisation et se trouver dans le cadre du jeu comme cadre second non surmodalisé, peut-être pour certains dans le cadre primaire, ou vraiment dans un cadre tertiaire complexe, être à la fois dans le jeu et dans une logique d'effets par exemple en termes d'apprentissage. On peut également regarder plutôt du côté du contenu et évoquer la notion d'hybride.

Hybrides et processus d'hybridation

En effet, ce qui caractérise ces différents dispositifs (Alvarez et Djaouti, 2012) ou pratiques (jeux sérieux, *serious gaming*, *serious playing*, gamification, ludification, ludicisation) c'est qu'ils combinent des aspects qui viennent du jeu (et qui dans certains cas restent du jeu, sont vécus et perçus comme du jeu) avec d'autres éléments qui n'en sont pas. Il faut sans doute accepter qu'il s'agit de la production d'hybrides, de produits ou pratiques issues d'hybridations entre du jeu et d'autres dimensions, dont les logiques et dispositifs éducatifs, qui ont en commun avec le jeu de recourir si ce n'est toujours, du moins souvent, au second degré, à la simulation, à l'exercice au sens où s'exercer c'est faire sans vraiment faire. On produit des hybrides qui vont être vécus comme des jeux par certains et non par d'autres pour

des raisons multiples, dont la culture ludique est une des principales. Si l'on définit la culture ludique comme la résultante des expériences ludiques, c'est bien à partir d'elle que va être perçue puis vécue le cas échéant une nouvelle expérience. Cette expérience ludique ne va pas toujours dans le même sens, elle peut selon les situations, permettre de s'approprier une simulation comme un jeu (Martin, 2017) ou au contraire percevoir la distance au jeu tel qu'on le pratique dans le cadre d'un loisir (Lavigne, 2016)

Les hybrides combinent des éléments qui viennent de ce que l'on considère comme un jeu, et d'autres qui renvoient à des réalités (le travail, l'éducation) qui peuvent être pensées comme antinomiques du jeu. Cela produit des objets ou pratiques qui ne sont ni jeu ni non-jeu, qui peuvent être perçus comme des jeux ou non, vécus par les acteurs comme jeu ou non. Les critères que j'ai développés (Brougère, 2005, 2012) permettent de comprendre l'usage du terme de jeu face à des réalités complexes. Ils peuvent permettre de voir ce qui, dans ces hybrides, tend vers le jeu et/ou limite cette dimension. S'agit-il encore de second degré – voire d'un troisième degré comme nous l'avons évoqué ci-dessus – de frivolité ou de gestion des conséquences ? Qui décide et dans quelles conditions, sans accorder trop d'importance à la décision initiale mais en tenant compte du déroulement du jeu ? Quels sont les mécanismes qui organisent cette décision, relèvent-ils du jeu avec la présence de règles ou d'autres processus qui ne renvoient pas au jeu ? Enfin l'incertitude est-elle maintenue ou réduite ? *In fine* quel est le niveau d'hybridation du jeu ?

Conclusion

L'enjeu ne me semble donc pas être de déconstruire le terme gamification, mais plutôt de montrer qu'il n'a jamais été construit, sinon à travers des opportunités commerciales, comme un slogan. Ne prenons pas les slogans pour la réalité. Le monde n'est pas *gameful* ou *playful*, ou ludique et la réalité des enjeux conduit à penser qu'il risque de l'être de moins en moins si tant est qu'il l'ait jamais été. Un monde où l'on joue peut-être plus qu'à certaines époques – on retrouve déjà cette idée au XVIII^e siècle avec l'importance prise par le jeu d'argent – n'est pas un monde devenu jeu. Un monde dans lequel certains prétendent que tout est jeu, que tout peut, voire doit devenir jeu, n'est pas un monde devenu jeu si tant est que l'on montre que la prétendue gamification n'est pas une transformation du monde en jeu, tout au plus une nouvelle ruse utilisant le jeu comme appât, selon les termes d'Erasmus. L'objectif de la motivation (il s'agit de motiver à faire quelque chose plus que d'inviter à jouer) est en effet très proche d'une logique de la ruse. Le jeu n'est pas visé pour lui-même mais pour ce qu'il permettrait d'obtenir du potentiel joueur.

Au-delà de cette logique que l'on peut interroger, des dispositifs et des pratiques afférentes sont proposés et doivent être analysés en évitant de les considérer *a priori* comme des jeux (et la question serait pour qui et pourquoi). Nous avons proposé deux pistes d'analyse qui ne sont pas exclusives l'une de l'autre et qui permettent de sortir du dilemme peu productif « jeu ou non-jeu », laissant de plus entendre qu'il y aurait quelque part une frontière tracée alors que les frontières se construisent à travers les pratiques collectives (en particulier langagières). Il s'agit d'une part de considérer ces objets comme hybrides et de saisir comment se combinent différentes dimensions (ludiques ou non) et les effets qu'elles ont sur la pratique. Il n'y a pas de jeu sérieux, il y a des hybrides entre jeu et réalité autre (dispositif pédagogique par exemple). Il n'y a pas de gamification mais une hybridation à partir de l'implantation d'éléments issus de jeu, en particulier vidéo. D'autre part, si l'on s'inscrit dans une pensée de jeu comme cadre, il faut interroger les effets de ces dispositifs sur le cadre que cela peut produire. Est-on encore dans le second degré du cadre ludique ? Est-ce un retour au cadre

primaire ou la production d'un nouveau cadre, tertiaire, modalisant le cadre ludique et qui demanderait à être exploré ?

Références

- Alvarez, J. et Djaouti, D. (2012) *Introduction au serious game*, Paris, Questions théoriques.
- Bogost, I. (2014) « Why gamification est bullshit ? », in S. P. Walz, and S. Deterding (eds) *Gameful World : Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, MIT Press, pp. 65-80
- Brougère, G. (1995) *Jeu et éducation*, Paris, L'harmattan
- Brougère, G. (2005) *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica
- Brougère, G. (2012) « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* » ? *Australian Journal of French Studies*, Vol XLIX, n° 2, pp. 117-129.
- Brougère, G. (2015) « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles », in G. Brougère (dir.) *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*. Paris : Nouveau Monde, pp. 9-24.
- Bruner, J.S. (1983) « L'ontogenèse des actes de langage », in *Le développement de l'enfant. Savoir faire, savoir dire*, Paris, PUF, 1983
- Cochoy, F. (2004) « La captation des publics, entre dispositifs et dispositions, ou le petit chaperon rouge revisité », in F. Cochoy (dir.), *La captation des publics. C'est pour mieux te séduire mon client...*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail.
- Cotta, A. (1980) *La société ludique. La vie envahie par le jeu*, Paris, Grasset
- Csikszentmihalyi, M. (1979) « The concept of Flow », in B. Sutton-Smith (ed.) *Play and Learning*, New York, Gardner.
- Csikszentmihalyi, M et Bennett, S (1971) « An exploratory model of play », *American Anthropologist*, vol 73, n°1, pp. 45-58.
- De Grandmont, N. (1999) *Pédagogie du jeu. Le jeu pour apprendre*, Montréal, Les éditions logiques
- Deterding, S. (2015) « The ambiguity of games : histories and discourses of a gameful world », in S. P. Walz, and S. Deterding (eds) *Gameful World : Approaches, Issues, Applications*, MIT Press, pp.23-64
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. et Nacke, L. (2011) « From Game Design Element to Gamefulness: Defining “gamification” », *Proceeding MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Tampere, Finland – 28-30 septembre, 2011, http://85.214.46.140/niklas/bach/MindTrek_Gamification_PrinterReady_110806_SDE_accepted_LEN_changes_1.pdf
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. et Nacke, L. (2014) « Du game design au gamefulness : définir la gamification », *Sciences du jeu*, <https://journals.openedition.org/sdj/287>
- Erasme, D. (1966 [1529]) *De l'éducation des enfants*, Genève, Droz.
- Goffman, E. (1991) *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les éditions de Minuit.

Henriot, J. (1969) *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti
Henriot, J. (1989) *Le jeu*, Paris, PUF

Lavigne M. (2016) « Jeu et non jeu dans les serious games », *Sciences du jeu* n°5
<http://journals.openedition.org/sdj/648>

Martin, L. (2017) « Entraves à l'attitude ludique avec un jeu sérieux intégré dans une formation managériale : un exercice plus qu'un jeu ? », *Sciences du jeu*, n°7
<http://journals.openedition.org/sdj/796>

Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). « The concept of flow », in C. R. Snyder et S. J. Lopez (eds) *Handbook of positive psychology*, Oxford University Press, pp. 89-105

Savignac, E. (2017) *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, Londres, ISTE éditions

Seaborn K., Fels D. I. (2015) « Gamification in theory and action: A survey », *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, pp. 14-31

Sutton-Smith B. (1997) *The Ambiguity of play*, Cambridge, Harvard university Press

Wittgenstein L. (2004 [1953]) *Recherches Philosophiques*, Paris, Gallimard.