



## La Gamification de la société *Vers le régime du jeu*

6-7 décembre 2018  
Paris – Maison de la recherche  
de l'Université de la Sorbonne nouvelle



La Gamification – ou la transposition des éléments de la structure de jeu dans des contextes autres que de jeu (Deterding et al., 2011) - prend principalement source dans deux courants distincts de recherche : les théories sur le jeu, issues des sciences humaines, des sciences sociales et des humanités et les recherches appliquées en *Design*, largement alimentées par le jeu vidéo, posant la structure de jeu comme opératoire en termes d'engagement, progrès individuel et collectif, et de créativité. Si le premier courant alimente les réflexions du second, les SHS s'emparent, critiquent et analysent bien trop peu encore les pratiques liées à la gamification. Or, ses champs applicatifs sont multiples et tendent à aller croissant : santé, éducation, travail, médias, citoyenneté, relations affectives, auto-quantification de l'individu (self-quantified) sont ainsi concernés par des pratiques gamifiées. En outre, les recherches conduites sur la gamification portent le plus souvent sur des objets : *serious games*, logiciels de simulation en santé, dans les armées, innovations pédagogiques, jeux en entreprise, etc. et n'abordent pas la gamification en tant que logique, qu'elle soit « empowerment » ou « nouvel esprit du capitalisme »...

Le colloque consacré à « La gamification de la société » propose de réunir les chercheurs travaillant sur la gamification dans différents domaines : santé, éducation, citoyenneté, travail, relations sociales, pratiques de *scoring* appliquées aux individus (corps, sociabilité...) et à leurs pratiques (on pensera notamment aux pratiques numériques), ces domaines ne se voulant pas exhaustifs.

L'enjeu consistera à éviter les pièges de la segmentation en questionnant le sens social de la gamification et de la banalisation de mises en formes de jeu pour des pratiques non ludiques. Le jeu en tant que « modèle » (structure) et « référent » (chargé de valeur sociale) mérite d'être interrogé au-delà de ses objets d'applications. De ce fait les études de cas trouveront leur intégration au sein d'axes problématisés en veillant à les nouer aux recherches sur le jeu issues des SHS et humanités.

### **Problématique :**

La gamification est fréquemment définie en tant qu' « usage d'éléments de *gamedesign* dans des contextes autres que de jeu » (Deterding *et al.*, 2011 - traduction libre). La gamification trouve son origine dans la différence posée par la langue anglo-saxonne entre *play* – qui correspond à l'« attitude ludique » du joueur (Henriot, 1989)- et *game*, soit le jeu comme structure, pouvant de ce fait modéliser une activité. Avec le développement des pratiques et industries de la gamification, le jeu des individus – *play* – pourrait être lu comme pouvant être saisi par le *game* au travers de l'action d'acteurs institutionnels et organisationnels visant à enserrer des activités autres que de jeu dans une structure de jeu. Ce colloque se propose d'analyser, à la lueur de l'histoire mais aussi d'approches transdisciplinaires, ce mouvement d'accaparement. Notre projet invite à questionner ce que les activités structurées par le *game* font au jeu mais aussi et surtout en quoi les jeux transforment ces activités liées au travail, à la santé, à la citoyenneté, etc.

**Cinq axes** sont donc proposés à la réflexion collective : une perspective historique, le questionnement du concept, la dimension économique, la question de la « subjectivité gamifiée » et enfin les rhétoriques sous-jacentes à la gamification.

#### - *Approches historiques de la gamification*

Si l'on entend la notion de gamification dans son acception générale de transposition des éléments de la structure de jeu dans des configurations autres que ludiques, force est de constater que le regard historique a beaucoup à offrir aux recherches en la matière. De la période moderne (Belmas, 2006), qui regorge d'exemples à la fois dans le champ éducatif et dans les mondes du travail, au 19<sup>e</sup> siècle qui offre de multiples occasions de rendre au processus de gamification son épaisseur sociohistorique pour arriver à une multiplication des processus tout au long du 20<sup>e</sup> siècle.

Cet axe du colloque privilégiera donc des communications rendant compte de la genèse sociale de dispositifs et de pratiques passés, de façon à en apprendre plus sur les rapports ambigus entre jeu et hors-jeu, en vue de pouvoir se prémunir, dans les recherches actuelles, contre une tendance anachronique qui verrait dans la gamification une « invention » récente. De la sorte, la spécificité des processus actuels (développement technologique, expansion dans de nombreux domaines de la vie quotidienne, etc.) pourra être précisée.

#### - *Les mécaniques du jeu*

La gamification, en tant que structure de jeu servant de modèle à d'autres activités, a pu être (d)énoncée comme entreprise de « pointification » (Bogost, 2014 ; Robertson, 2010). Il serait

cependant réducteur de considérer les structures de jeu saisies par la gamification sous l'angle de seuls points, badges et autres éléments indicateurs de niveau et de progression. D'autant que, même si les recherches actuelles portent largement sur des pratiques digitales s'inspirant du *gamedesign*, les acteurs - industriels et designers - de la gamification travaillent à la mise en place de formes hybrides, nouant digital et non digital. Sur le plan de la recherche, les grands textes en SHS sur la fiction (Schaeffer, 1999), le cadre (Bateson, 1977 ; Goffman, 1991), le rôle (Linton, 1936 ; Mead, 1934), le rite (Schechner & Schuman, 1976 ; Turner, 1982) mais aussi les recherches plus récentes sur ces concepts outre celles sur le jeu (on pensera ici en particulier à Winnicott, 1971, Henriot, 1989 ou encore Brougère, 2005 et Caïra, 2007 et 2011) et sur le jeu vidéo (Triclot, 2011), ouvrent de nombreuses pistes pour penser en quoi consistent les mécaniques du jeu qui fondent la gamification. De ce fait ces théories et recherches sont porteuses de concepts et d'outils permettant d'approcher de manière moins « techniciste » les manifestations et pratiques de la gamification. Elles permettent de dépasser les études endossant une seule lecture fonctionnaliste de ces dispositifs, axées très souvent sur le questionnement de leur « efficacité » et invitent à interroger les dimensions sociales, culturelles, éthiques, politiques qui y sont, littéralement, en jeu. Elles invitent également à interroger la place de ceux qui sont conduits ou invités à jouer à de telles productions. Sont-ils une mécanique de plus au jeu (pas de jeu sans joueur) ? Des espaces de réappropriation, d'invention, de sélection leur sont-ils consentis ?

- *Economie de la connaissance, économie de l'attention*

« L'économie fondée sur la connaissance correspond essentiellement au secteur d'activités de production et de service fondées sur des *activités intensives en connaissance*. Celles-ci sont habituellement repérées en combinant des indicateurs portant sur la production et la gestion des savoirs, le taux d'emploi des travailleurs diplômés et l'intensité de l'utilisation des nouvelles technologies de l'information » (Foray, 2009).

La complexification croissante des processus de création des connaissances favoriserait une gamification qui pour certains serait pour ainsi dire consubstantielle à l'économie de la connaissance. Au cœur des nouveaux mécanismes d'apprentissage, la manière dont l'attention peut être mobilisée conduirait mécaniquement à gamifier les infrastructures de formation, les systèmes hiérarchiques et les organisations du travail. Dans quel but ? Quel en est le résultat ?

Cet axe du colloque privilégiera donc les propositions de communication déployant les liens, tensions et contradictions éventuelles entre la gamification et les formes les plus contemporaines de cette économie de la connaissance. Quel(s) rapport(s) au savoir ou à l'information la gamification favorise-t-elle ? De quels bouleversements une économie de l'attention fondée en raison du jeu vidéo est-elle porteuse ? Les formes plus traditionnelles sont-elles véritablement amenées à être transformées par la gamification devenant le ferment des infrastructures de la connaissance ? Compétition, performance et bien-être fusionneraient-ils dans une économie dont les sciences du neuro et des *datas* nous permettraient de rendre compte d'un nouvel individu ?

- *La subjectivité gamifiée*

La gamification de la société peut-elle se penser sans être mise en rapport avec les groupes sociaux et les individus qui en conçoivent les dispositifs, les mettent en œuvre ou les critiquent ? Cet axe propose d'interroger ce que nous disent des supports techniques gamifiés visant à mesurer en temps réel des constantes physiques durant l'effort, en matière de souci de soi ou de recherche d'amélioration des performances. Se résument-ils à la simple traduction technologique du suivi d'une santé compatible avec les nécessités inhérentes aux relations sociales (au travail, dans les loisirs, etc.) ? Et que penser des outils de *scoring* et de *self-tracking* censés « capturer » l'intensité et la qualité de l'insertion d'un individu dans un réseau professionnel ou amical ? Constituent-ils la mise en forme numérique de pratiques anciennes moins visibles, mais néanmoins agissantes, en matière de capital social et symbolique ? Peut-on dire que ces différentes manières de compter, (ac-)cumuler et (ap-)paraître aux yeux d'autrui entretiennent des rapports avec la transformation des subjectivités que certains auteurs perçoivent actuellement au cœur du programme néolibéral, à la suite de Michel Foucault (2004) ? En ceci, il serait possible de revenir sur la question de la gestion du soi propre à un individu devenu « projet » (Pharabod, Nikolski, Granjon, 2013 ; Boltanski, Chiapello, 1999). Outils et pratiques conduisent aussi à questionner quelles « valeurs » sont nouées à ces quantifications et mesures : valeur économique, performance, engagement...

Enfin, quels sont les regards posés sur ces technologies ? Existe-t-il des détournements critiques de ces outils qui échapperaient aux objectifs fixés par leurs concepteurs ?

#### - *Discours et rhétoriques de la gamification*

Brian Sutton-Smith (1997) et à sa suite Sebastian Deterding (2014), se sont penchés sur les principales « rhétoriques » liées au jeu puis à la gamification. Le jeu et ses usages trouvent leur argument dans les théories du développement (humain et animal, d'ailleurs), les traditions de pensée qui le lient à la chance et au destin, les enjeux de compétition et d'affrontement (prisme de lecture du pouvoir), la célébration collective constitutive de rituels identitaires, son potentiel de créativité, sa capacité à épanouir les individus et sa légèreté (reprise également par Gilles Brougère – 2005 - sous le terme de « frivolité »). Le jeu, dans ces arguments ou « rhétoriques » (pour reprendre la terminologie de ces auteurs) advient donc le plus souvent comme un principe dynamique, producteur de connaissances, compétences, bien-être, lien pour le groupe.

Cet axe propose de considérer les discours appuyant les pratiques gamifiées et les logiques conduisant à leur construction et leur maintien. Il invite à identifier d'autres logiques liées à la gamification et à identifier, selon les domaines d'application de la gamification, les logiques dominantes et les logiques secondes. Il invite aussi à questionner les arguments avancés dans la mise en place de dispositifs gamifiés par une mise à l'épreuve avec les cas étudiés.

Par conséquent, ce colloque à vocation transdisciplinaire propose de poser un regard transversal sur les secteurs et objets étudiés en faisant dialoguer les recherches et méthodes analytiques mais aussi de réfléchir, de manière plus globale au sens politique et éthique d'une gamification de la société.

**Les propositions de communication d'un volume de 5.000 signes sont à adresser avant le vendredi 6 avril 2018 à [emmanuelle.savignac@free.fr](mailto:emmanuelle.savignac@free.fr) et à [lenelfr@yahoo.fr](mailto:lenelfr@yahoo.fr)  
L'évaluation en double aveugle donnera lieu à réponse mi juillet 2018.**

**Comité d'organisation :**

Yanita Andonova (LabSic – Université de Villetaneuse)

Jean Frances (GSPR – EHESS)

Stéphane Le Lay (LPTA – CNAM Paris 5)

Pierre Lénéel (Lise – CNAM)

Emmanuelle Savignac (Cerlis – Université de la Sorbonne nouvelle - SEF)

**Comité scientifique :**

- Julian ALVAREZ (De Visu – Université de Valenciennes - SIC)
- Yanita ANDONOVA (Lab Sic – Université de Villetaneuse – SIC)
- Vincent BERRY (Experice – Université de Villetaneuse)
- Gilles BROUGERE (Experice – Université de Villetaneuse)
- Maude BONENFANT, (directrice du groupe de recherche Homo Ludens – UQAM)
- Olivier CAÏRA (Centre Pierre Naville - Université d'Evry)
- Laurence CORROY (Cerlis – Université de la Sorbonne nouvelle)
- Eric DAGIRAL (Cerlis – Université Paris Descartes)
- Marie-Anne DUJARIER (LCSP – Université Paris Diderot)
- Jean FRANCES (GSPR – EHESS)
- Stéphane LE LAY (CNAM-Paris 5)
- Pierre LENEL (LISE – CNAM)
- Anne MONJARET (IAAC-CNRS – EHESS)
- Emmanuelle SAVIGNAC (Cerlis – Université de la Sorbonne nouvelle)
- Aude SEURRAT (LabSIC – Université de Villetaneuse)
- Gabrielle TREPANIER-JOBIN (co-directrice du groupe de recherche Homo Ludens – UQAM)
- Thierry WENDLING (IAAC-CNRS – EHESS)
- Vinciane ZABBAN (Experice – Université de Villetaneuse)
- Nathalie ZACCAI-REYNER (FRS-FNRS – Université libre de Bruxelles)

**Éléments bibliographiques**

Bateson, G., 1972. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. Chicago, University Of Chicago Press, 1972.

Belmas E., 2006, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.

Bogost, I., "Why gamification is bullshit" in Walz, S.P., Deterding, S. (eds), *The Gameful World*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, pp. 65–80, 2014.

Boltanski L., Chiapello E., 1999, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard.

Brougère G., 2005, *Jouer, Apprendre*, Paris, Economica.

- Caïra, O., 2007, *Jeux de rôles: les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions.
- Caïra, O., 2011. *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Editions de l'EHESS.
- Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D., 2011, "Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts", CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, New York, ACM Press : 2425-2428. Version française accessible en ligne sur le site de Sciencesdujeu.org. <http://journals.openedition.org/sdj/287>
- Deterding, S., "The ambiguity of games: histories and discourses of a gameful world", in Walz, S. P., Deterding, S. (eds), *The Gameful World*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, pp. 23–64, 2014.
- Foray, D., 2009. *L'économie de la connaissance*, Paris, La Découverte.
- Goffman, E., 1974. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
- Henriot, J., 1989. *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. Paris, José Corti, 1989.
- Linton, R., 1936. *The study of man*. New York, Appleton-Century-Crofts.
- Mead, G. H., 1934. *Mind, Self and Society*, Chicago, University of Chicago Press.
- Pharabod, A. S., Nikolski, V., & Granjon, F., 2013. « La mise en chiffres de soi ». *Réseaux*, (1), 97-129.
- Schaeffer, J. M., 1999. *Pourquoi la fiction*. Paris, Seuil.
- Schechner, R., Schuman, M. (Eds.), 1976. *Ritual, play, and performance: Readings in the social sciences/theatre*, New York, Seabury Press.
- Robertson, M., 2010. "Can't play, won't play", *Hide & Seek* 6.
- Sutton-Smith, B., 1997. *The Ambiguity of Play*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
- Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.
- Turner, V. W., 1982. *From ritual to theatre: the human seriousness of play*, New York, Paj Publications.
- Winnicott D. W., 1971, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.