



Interfaces Numériques Volume 3, n° 3/2014

à paraître en novembre 2014

Des serious games à la gamification
Approches critiques des disséminations vidéoludiques

dirigé par Michel Lavigne

Université de Toulouse

Appel à contribution

À la suite du développement des jeux vidéo et de leur succès tant culturel que commercial auprès des jeunes générations, des éditeurs de programmes multimédias non industriels du jeu vidéo tentent régulièrement de transférer les recettes vidéoludiques dans d'autres domaines ne relevant pas du pur divertissement.

Ce furent les *logiciels ludo-éducatifs* dans les années 1990 qui tentèrent d'injecter du ludique dans la transmission éducative. Puis, au début des années 2000 sont apparus les *serious games*, fondés sur les mécanismes du jeu vidéo mais dont les finalités se voulaient utilitaires. Avec le développement des technologies mobiles reposant sur la géolocalisation est apparu le concept de *gamification* ouvrant la voie à une généralisation des principes vidéoludiques à tous les aspects de la vie quotidienne.

Les *serious games* mettent la logique du jeu au cœur de la construction de l'objet numérique celui-ci pouvant alors servir toutes sortes de finalités « sérieuses » (Alvarez, 2007). L'évaluation de ces applications, soulevée lors du colloque e-virtuoses¹ prête à controverse. Au-delà de leur efficacité potentielle dans le service de leur finalité « sérieuse », une question de fond se pose : ces nouveaux objets sont-ils toujours des jeux ?

Pour les auteurs classiques (Huizinga, Caillois, Henriot) la définition du jeu repose en effet sur le principe de la séparation jeu/réalité, celui-là étant une activité choisie librement et improductive, caractéristiques auxquelles peuvent déroger les *serious games*. Il faut alors admettre que ceux-ci ne constituent pas des jeux, à moins de redéfinir la notion de jeu, ce qui ne peut être exclu dans la mesure où le jeu, comme l'art, est un concept culturel historiquement déterminé. Jacques Henriot lui-même ouvre cette possibilité : « la chose que j'appelle jeu en ce moment [...] sera peut-être différente demain » (1989 : 15).

Dans cette perspective, Jesper Juul (2011) délaisse la question de l'attitude du joueur (le *play*), qui lui paraît difficilement évaluable et focalise son attention sur les aspects structuraux du jeu (le

¹. Colloque e-Virtuoses « Evaluer et mesurer l'impact du Serious game », 23 mai 2012, Valenciennes.

game). A l'inverse, des auteurs tel que Mathieu Tricot (2011) défendent, dans la lignée des auteurs classiques, l'importance de l'*attitude ludique* (Henriot). Aussi, et en fonction de l'approche choisie, la notion de *serious game* peut être considérée comme valide ou comme un leurre, mais quelle que soit la position adoptée, elle a le mérite de poser à nouveaux frais la définition de la notion de jeu.

La gamification vient encore bousculer les positions en nous promettant l'omniprésence vidéoludique. Pour les plus enthousiastes, tels Jane McGonigal (2011), la gamification ouvre des perspectives de vie plus plaisante et efficace que la réalité ordinaire, elle peut nous rendre meilleurs et changer le monde. Dans les faits, les applications actuelles de la gamification apparaissent le plus souvent comme des procédés de comptabilisation au service du marketing plutôt que comme de véritables innovations ludiques et peuvent susciter les réserves des défenseurs mêmes des *serious games*. A ce titre Ian Bogost, théoricien des *persuasive games* et des *newsgames*, en fait une virulente critique et rabaisse les prétentions de la *gamification* à une simple *pointification*².

À l'inverse, on peut imaginer, grâce à des dispositifs de réalité alternée, de nouvelles façons de fictionnaliser la vie, le monde et d'y injecter le plaisir ludique, ou encore de nouvelles formes de coopérations, voire d'une facilitation de la recherche scientifique par le jeu comme en témoigne le projet Foldit³.

Nous souhaitons que la réflexion développée dans ce numéro 9 d'*Interfaces numériques* aille au-delà d'une simple réflexion sur diverses modalités techniques issues du jeu vidéo, et qu'elle confronte les points de vue à des questions d'ordre anthropologique :

Ces nouveaux dispositifs numériques sont-ils toujours des jeux alors qu'ils sont soumis à une finalité ?

Nous conduisent-ils à une redéfinition du jeu, à son universalisation ou à sa disparition ?

La coupure jeu/réalité dans un monde de simulacres numériques peut-t-elle garder un sens ?

Qu'en est-il de la liberté humaine, dont le jeu a été jusqu'à présent une des expressions les plus caractéristiques, dans un monde envahi par des applications numériques issues du monde vidéoludique ?

Nous souhaitons que les auteurs appuient leurs réflexions sur des exemples concrets d'applications relevant des *serious games* ou de la *gamification* afin de discuter de la validité de ces disséminations vidéoludiques.

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur) au format rtf, doc, odt ou pdf, composée de 2 parties :

un résumé de la communication de 4 000 signes maximum, espaces non compris,

une courte biographie du(des) auteur(s), incluant titres scientifiques, terrain de recherche, positionnement scientifique (discipline dans laquelle le chercheur se situe), section de rattachement.

La proposition est envoyée par courrier électronique à Michel Lavigne :

michel_lavigne50@hotmail.com

². <http://www.vvolume.com/?tag=bogost>

³. <http://fold.it/portal/>

avant le **15 janvier 2014**.

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

Calendrier

- 15 janvier 2014 : date limite de réception des propositions
- 15 mars 2014 : avis aux auteurs des propositions
- 15 mai 2014 : remise des articles
- Du 15 mai au 15 septembre 2014 : expertise en double aveugle et navette avec les auteurs
- 15 septembre 2014 : remise des articles définitifs
- 15 novembre 2014 : sortie prévisionnelle du numéro

Modalités de sélection

Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse au plus tard le **15 mars 2014**.

L'article complet écrit en français ou en anglais et mis en page selon la feuille de style qui accompagnera la réponse du comité (maximum 25000 signes espaces compris) devra être envoyé par les auteurs en deux versions : l'une entièrement anonyme, l'autre normale, par courrier électronique avant **15 mai 2014**.

Un second comité international de rédaction organisera une lecture en double aveugle et enverra ses recommandations aux auteurs au plus tard le **30 juin 2014**.

Le texte définitif devra être renvoyé avant le **15 septembre 2014**.

Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.

Pour toute question, contacter Michel Lavigne : michel_lavigne50@hotmail.com

- *Interfaces numériques* est une revue scientifique publiée chez Lavoisier
- sous la direction de Benoît Drouillat et Nicole Pignier.
- Présentation de la revue : <http://www.revuesonline.com/portail/> ou <http://rin.revuesonline.com/accueil.jsp>

Bibliographie indicative

- Alvarez Julian (2007), *Du jeu vidéo au serious game, Approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse de doctorat, Université de Toulouse.
- Alvarez Julian, Djaouti Damien (2012), *Introduction au serious game*, Questions théoriques.
- Bogost Ian (2010), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT Press.
- Bogost Ian, Ferrari Simon, Schweiser Bobby (2010), *Newsgames: Journalism at Play*, The MIT Press.
- Caillois Roger (1958), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1992.
- Genvo Sébastien (2009), *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'harmattan.
- Henriot Jacques (1968), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Huizinga Johan (1951), *Homo Ludens*, Gallimard, 1998.
- Juul Jesper (2011), *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Kellner Catherine (2000), *La médiation par le cederom « ludo-éducatif ». Approche communicationnelle*. Thèse de doctorat, Université de Metz.
- Natkin Stéphane (2009), *Du ludo-éducatif aux jeux vidéo éducatifs* in Les dossiers de l'ingénierie éducative n° 65 « Mondes virtuels, espaces imaginaires », mars 2009.
<http://www2.cndp.fr/archivage/valid/139674/139674-18402-23850.pdf>
- McGonigal Jane (2011), *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Vintage.
- Triclot Mathieu (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, La découverte, Paris.
- Winnicott Donald Woods (1975), *Jeu et réalité*, Gallimard, 2002.