

Dossier

Des serious games à la gamification

Approches critiques des disséminations vidéoludiques

< INTRODUCTION >

Michel Lavigne

Université de Toulouse

Michel_lavigne50@hotmail.com

A lors que l'efficacité et l'utilité des serious games font débat, que l'on s'interroge sur l'introduction de la gamification dans nos actes quotidiens, il nous a paru nécessaire de regrouper ces manifestations dans une interrogation générale sur l'extension des pratiques liées au jeu vidéo dans des cadres qui sortent du seul divertissement. Elles ont en effet pour point commun de se référer aux codes de plus en plus reconnus des jeux vidéo et elles semblent y puiser leur origine, ce qui nous a conduits à les qualifier de *disséminations vidéoludiques*.

Les publications monographiques sur des serious games ou des applications relevant de la gamification se multiplient actuellement. Mais il leur manque souvent, à notre sens, une vision globale qui interroge la nature même de ces programmes, leur articulation avec les problématiques sociales et les modifications qu'elles sont susceptibles de provoquer dans la conception même que nous pouvons nous faire du phénomène de jeu. C'est pour cette raison que nous avons incité les auteurs de ce numéro à une approche critique afin d'approfondir leurs positions et de remettre en question d'apparentes évidences, comme par exemple, celle de l'opposition simpliste entre jeu et sérieux.

Il nous apparaît aussi que des concepts tels que serious game ou gamification ont le plus souvent une dimension marketing qui en obscurcit la signification. Ils semblent surgir spontanément et apporter une nouveauté absolue, en-dehors de toute perspective historique ou justifiés par des arguments simplificateurs ou des perspectives tronquées. Il nous paraît indispensable de situer ces manifestations dans leur évolution historique, d'en cerner les origines et les aléas de leur évolution pour en faire des objets de connaissance au-delà des slogans commerciaux.

Les disséminations vidéoludiques posent à nouveaux frais la question du jeu et de sa signification sociale. En effet elles s'écartent des définitions du jeu communément acceptées. Pour les auteurs classiques (Huizinga, Caillois) le jeu est une activité qui est improductive et qui se pratique librement. Ces caractéristiques sont remises en question avec les serious games dont l'usage peut être imposé et qui sont censés produire de la connaissance. Avec la gamification, et en particulier avec les applications de réalité alternée, le principe de la séparation du jeu d'avec la réalité devient flou. Il faut alors admettre, si l'on veut s'en tenir aux définitions classiques, que ces disséminations vidéoludiques s'écartent du jeu, à moins qu'elles ne participent d'une nécessaire redéfinition de la notion de jeu dans un nouveau contexte historique et culturel profondément bouleversé par le numérique.

Cette question de la place du jeu est centrale dans tous les articles présentés dans ce numéro et les réponses sont diverses. Pour certains il s'agit d'un élargissement de la notion de jeu qui pourrait s'étendre à toutes les sphères de la société et de la vie quotidienne. À l'inverse d'autres y voient une corruption du jeu, corruption qui pourrait atteindre le principe même de jeu dans son expression de liberté et ses fonctions divertissantes ou émancipatrices.

Notre volonté dans la constitution de ce numéro a été une ouverture à la fois pluridisciplinaire et dans la diversité des approches afin d'ouvrir plus des pistes au débat que des solutions à ces problématiques. Aussi on trouvera dans cette livraison la rencontre tant de points de vue que de terrains d'observation divergents, parfois même contradictoires. Si l'on s'en tient aux terrains abordés on trouvera des approches issues de la réflexion sur les serious games (Alvarez, Djaouti), des approches liées à des problématiques s'apparentant à la gamification (Lejeune, Morel), d'autres plus générales sur la signification sociale des disséminations vidéoludiques

(Lavigne, Siegel), ou encore une approche centrée sur les modalités d'introduction du jeu dans l'enseignement (Goria).

Julian Alvarez, Aurélien Libessart et Sylvain Haudegond s'interrogent sur la productivité du jeu : serait-elle l'apanage des seuls « serious games » ? Ou ne tirerait-t-on pas des bénéfices dans la pratique de tout jeu ? Les auteurs explorent cette question qui les conduit à s'attacher moins à l'artefact jeu qu'à l'activité, différenciant ainsi « serious game » et « jeu sérieux ». C'est au cours de l'activité que peut se mesurer la productivité du jeu et ils démontrent que des bénéfices peuvent tout autant être tirés de l'utilisation d'un serious game que d'un jeu dédié au seul divertissement.

Ils recensent de multiples bénéfices que peut tirer un joueur de sa pratique, s'appuyant notamment sur le système ESAR de classification des jeux et jouets : gains d'ordre cognitif, fonctionnel, social, affectif... Mais si des bénéfices peuvent être constatés, la production de déficits ne peut être écartée. Cette perspective remet en question la frontière serious game/ « jeux ludiques » et pourrait ouvrir la voie à la proposition d'une modélisation de l'évaluation des jeux en fonction de leur productivité potentielle.

Damien Djaouti interroge la notion de « serious game », constatant que sa popularité s'accompagne aussi de critiques. En s'appuyant sur un important corpus de littérature et sur une base de près de trois mille logiciels il développe un système de classification basé sur le gameplay, l'objectif et le secteur d'activité. S'il définit le serious game comme un jeu dont la finalité est autre que le divertissement, en se référant à Chen & Michael, il fait état d'appellations concurrentes et du flou qui accompagne la notion.

Pour autant, selon l'auteur, le qualificatif serious game répond à un véritable besoin, permettant au jeu vidéo de se départir de son image enfantine et des débats sur les usages inappropriés du jeu vidéo. En étudiant les applications antérieures aux années 2000, il constate que l'apparition de la nouvelle expression a permis de mettre à distance l'aspect essentiellement éducatif, de diversifier les champs d'application, de participer à la multiplication des titres et d'impulser un nouveau modèle économique. Au final l'appellation serious game semble avoir eu un pouvoir performatif en participant à l'extension du domaine du jeu hors du seul monde des loisirs.

Françoise Lejeune s'appuie sur le jeu à réalité alternée (ARG) *Alter Ego* pour mener une réflexion sur son utilisation dans la médiation de l'art contemporain. Ce jeu s'est pratiqué en équipes dans le cadre d'un parcours dans la ville de Metz, impliquant le Centre Pompidou et l'Université de Lorraine. Le principe du jeu reposait sur la compétition dans une finalité de découverte esthétique. En regard des thèses de Caillois, la question de l'improductivité du jeu est posée. Est également mis en question le principe de la séparation jeu/non-jeu, alors que l'ARG a pour objet d'hybrider le jeu et la réalité.

Au travers d'une étude ethnographique du comportement des joueurs, l'auteure analyse la réception du jeu. Elle constate bien des manifestations de l'attitude ludique, mais celle-ci peut faire obstacle à la réception esthétique. Par ailleurs la situation de réalité alternée semble rendre plus difficile la représentation mentale de l'action. Néanmoins une cohabitation entre le ludique et le contemplatif peut être envisagée, soit dans un mode intégratif (le jeu nécessite des moments de contemplation), soit dans un mode alternatif (alternance de phases de jeu et de contemplation).

Julien Morel prend pour cas d'étude le jeu pervasif *Ingress*. Celui-ci abolit les classiques frontières spatio-temporelles du jeu et transforme l'environnement physique en composante ludique. L'auteur réalise des enregistrements vidéo des déplacements des joueurs dans une posture d'observation participante. Il peut ainsi dresser une typologie des déplacements des joueurs selon quatre modalités selon qu'elles soient opportunistes (le crochet, « en passant ») ou dédiées au jeu (le raid, les stratégies collaboratives).

Ces observations permettent de mettre en lumière l'épaisseur sociale dans la pratique d'*Ingress* : les joueurs sont incités à sortir de chez eux, à initier des rencontres, à collaborer par le biais d'un univers sociotechnique qui mêle présence, distance et mobilités. La confusion expérience ludique/réalité peut toutefois présenter des risques qui peuvent avoir des conséquences dans la vie réelle tel que celui de la traçabilité des joueurs.

Michel Lavigne retrace l'historique des applications faisant référence aux codes vidéoludiques : ludo-éducatif, serious games, gamification. Les régimes successifs se sont construits en continuité ou en opposition à leurs prédécesseurs. Leurs cadres sociotechniques diffèrent tant dans l'imaginaire des concepteurs que dans le type de programme, le modèle économique, l'utilisation ciblée ou la relation à l'utilisateur. Malgré ces différences les trois régimes témoignent d'une continuité par la volonté

croissante de détourner les codes vidéoludiques vers d'autres finalités que le pur divertissement.

Ces disséminations relèvent-elles encore du jeu ? Alors qu'elles s'écartent de ses définitions classiques, on ne peut exclure la perspective d'une modification de la signification culturelle du jeu. On peut envisager cette évolution comme une manifestation de la progression d'une « société ludique ». On peut y voir aussi l'expression d'un retour en force du behaviourisme allié aux aspects d'une séduction marchande. La société ludique pourrait alors transformer les objets de loisir en instruments de contrainte. Sous le masque du jeu pourraient ainsi s'affirmer les caractéristiques de la *société de contrôle* annoncée par Gilles Deleuze.

Claire Siegel s'attache à remettre en perspective le concept de gamification qui, pour elle, n'est pas un phénomène récent, mais s'inscrit dans une histoire longue. La mode actuelle de la gamification relèverait d'un « déracinement historique » afin de faire oublier des échecs antérieurs. Elle constate qu'il y a un rapport du jeu aux pouvoirs politiques, ceux-ci tentant tantôt de l'instrumentaliser pour « éduquer le peuple », tantôt de le déprécier car risquant d'encourager à l'oisiveté.

Claire Siegel s'appuie sur trois exemples pour développer son propos : un *serious game*, un *game for change* et un *artgame*. Avec le *serious game* elle estime que s'expriment les valeurs du néo-capitalisme : performance, productivité et compétition. S'ouvre alors la perspective d'une « société du jeu total », manifestation des stratégies de l'idéologie dominante plus que de possibilités d'émancipation. Les *games for change* affirment cette ambition émancipatrice, mais ils n'ont pas d'incidence en termes de changement effectif, se réduisant à une édulcoration du rapport au réel en le fictionnalisant. Enfin, selon l'auteure, c'est l'*artgame* qui offre certainement le plus de potentialité émancipatrice, car le jeu y est mobilisé en tant qu'outil critique. Il ne sert plus à masquer le réel mais à le révéler.

Stéphane Gorla développe une réflexion sur l'utilisation du jeu à des fins sérieuses à partir d'une problématique concrète d'enseignement, dans la perspective de motiver un public étudiant. L'auteur est ainsi conduit à s'interroger sur la notion de jeu sérieux, en se référant à l'histoire des *wargames*, puis des *business wargames*. Il s'attache à délimiter les traits pouvant définir le jeu sérieux en s'appuyant sur la sémantique de prototype de Kleiber, ce qui le conduit à définir des traits de famille entre divers types de jeu, jeu sérieux et outil pédagogique.

Il présente ensuite une mise en application à travers trois expériences dans le cadre de ses enseignements : un jeu de stratégie au tour par tour, un jeu de rôle et la création d'un jeu numérique. C'est avec ce dernier exemple, qui repose sur une approche projet, qu'il obtient la meilleure motivation des étudiants, ceci pouvant être attribué autant à l'évocation du jeu qu'à la liberté laissée aux étudiants dans le cadre du projet.

Aux réflexions de ces chercheurs, des professionnels du multimédia apportent, au cours de deux entretiens qui ouvrent ce numéro, la richesse de leurs expériences et de leurs pratiques quotidiennes confrontées aux demandes de leurs clients. Le premier entretien fait intervenir le Professeur Pierre Lagarrigue et Catherine Lelardeux, Ingénieur, tous deux membres du Serious Game Research Lab du Centre Universitaire Jean-François Champollion, producteur de divers serious games, notamment Mecagenius, serious game d'apprentissage en génie mécanique. Le second entretien, également à double voix, interroge deux professionnels de la gamification : Sébastien Célerin, game-designer et spécialiste des nouveaux médias et Franck Plasse, conseiller en communication, spécialisé en storytelling et gamification, tous deux membres de l'agence de storytelling et de gamification Axon Clark & Associés.

Nous remercions tous les auteurs pour leurs contributions et tout particulièrement les membres du comité de lecture dont le travail rigoureux a permis la sélection des articles de ce numéro.

Membres du comité de lecture de ce numéro

Amato Etienne	Université Paris Est Marne-la-Vallée
Bryon-Portet Céline	Université de Toulouse
Genvo Sébastien	Université de Lorraine
Gobert Thierry	Université de Perpignan
Lorentz Pascaline	Université Masaryk, République Tchèque
Schmoll Patrick	Université de Strasbourg - CNRS
Solinski Boris	Université de Lorraine
Triclot Mathieu	Université de Belfort-Montbéliard