

- + Les politiques en faveur de la natalité
- + Le thème du jeu dans le cinéma
- + La sécheresse de l'été 1976

Quand tout devient *jeu*

- L'État et les jeux d'argent • Tous adeptes des jeux vidéo ?
- L'usage du jeu à l'école, au travail, en famille...



Sommaire

5 **Politiques publiques**

Faible natalité et soutien à la fécondité
Julien Damon

15 **Dossier** **Quand tout devient jeu**

16/ **Pourquoi jouons-nous ?**
Thierry Wendling

24/ **Grand entretien**
avec Stéphane Pallez
Le jeu d'argent et de hasard séduit toujours

32/ **Le rôle de l'État dans les jeux d'argent**
Pauline Hot

42/ **La gamification, ou le travail du jeu**
Emmanuelle Savignac

50/ **Le jeu vidéo, entre évolutions et continuités**
Rémi Cayatte

60/ **Du café au salon : l'évolution du jeu de société en France**
Vincent Berry

70/ **La théorie des jeux : comprendre les choix stratégiques dans l'économie et au-delà**
Nicolas Vieille

78/ **La ludification (ou gamification) de notre société est-elle heureuse ?**
Julian Alvarez
Olivier Caïra

88/ **Les plus de la rédaction**

88/ *Ce qu'il faut retenir*

89/ *Les mots du dossier*

90/ *Les chiffres clés*

91/ *Les dates clés*

92/ *Le dossier en dessins*

93/ *Pour en savoir plus*

95 **Sur les écrans**

Les mille et un jeux du cinéma
Jean-Michel Frodon

103 **Le point sur**

Les pouvoirs des maires en matière de logement
Fabien Desage

111 **C'était en... 1976**

La grande sécheresse : l'expérience d'une catastrophe
Fabien Locher



→ Retrouvez l'univers *Cahiers français* sur
www.vie-publique.fr/cahiers-francais
→ **Les fiches** au format mobile

La ludification (ou gamification) de notre société est-elle heureuse ?

Débat entre

Julian Alvarez

Professeur en sciences de l'information et de la communication à l'université de Lille

et

Olivier Caïra

Maître de conférences en sciences sociales et géopolitiques à l'IUT d'Evry

Longtemps cantonné aux loisirs et à l'enfance, le jeu s'est développé dans tous les pans de la société : entreprise, école, santé, administrations, tourisme...

Mais cette gamification généralisée est-elle une bonne nouvelle ?

Deux spécialistes débattent des promesses et des limites de la ludification, entre enthousiasme pédagogique et risques de manipulation.

■ **Pourquoi le jeu s'est-il imposé comme un incontournable dans de nombreux pans de notre société ?**

Olivier Caïra

Cet engouement s'inscrit dans celui plus vaste que l'on observe pour toutes les formes fictionnelles, le jeu étant une expérience fictionnelle interactive. Les temps dédiés à la fiction ont augmenté et cela est lié à l'évolution de nos modes de vie, en particulier la tertiarisation des métiers mais aussi plus largement l'allongement de la durée de la vie.

Les heures passées à jouer n'ont sans doute jamais été aussi nombreuses.

Julian Alvarez

Cet essor du jeu prend sa place dans celui des multiples formes de culture populaire qui se sont affirmées depuis un demi-siècle : le jeu de rôle avec Donjon & Dragon ; l'avènement du jeu vidéo durant la décennie 1970, qui a rencontré le grand public. Ces pratiques sont pour l'essentiel nourries par la culture américaine mais également par la culture japonaise concernant le jeu vidéo – que l'on pense

par exemple au succès de *Space Invaders* et *Goldorak* à la fin des années 1970 qui a amené tout un pan de ce que l'on appelle la culture geek. Pour ce qui est du *serious game* (jeu sérieux), qui a été introduit dans les entreprises mais aussi à l'école, on a voulu tirer parti du pouvoir que le jeu peut focaliser l'attention. La mouvance a démarré en 2002 avec *America's Army*, conçu par les forces armées pour recruter des soldats. L'efficacité de cet outil a fait prendre conscience du potentiel du jeu vidéo comme instrument autre que celui du simple divertissement.

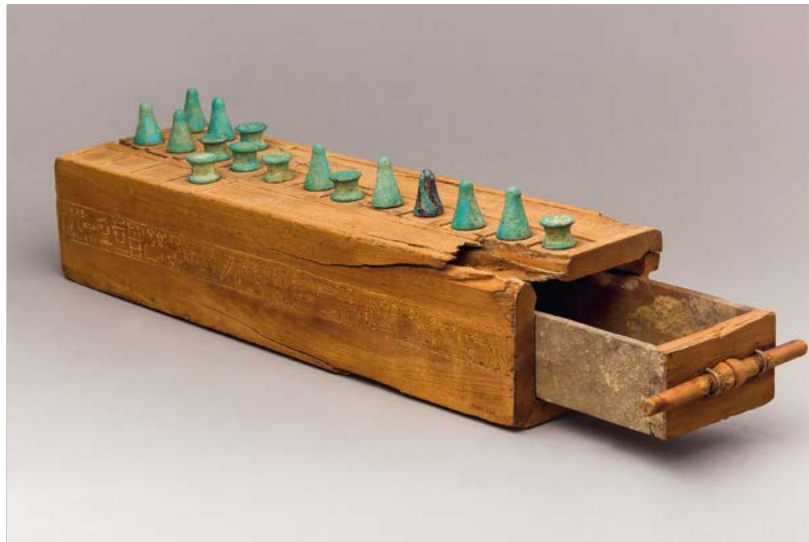
Olivier Caïra

Il y a par ailleurs une formidable et inédite diversité de formats qu'il s'agisse du jeu de plateau, sur téléphone, sur console... Le jeu en solitaire sur un smartphone, quel que soit l'endroit où l'on se trouve, a pris une grande place dans notre vie quotidienne. L'impact de la culture geek a été considérable en influençant des personnes aujourd'hui aux commandes d'entreprises ayant une approche désinhibée du jeu. D'autres œuvres ont été déterminantes, notamment s'agissant de la maturité. La plus emblématique est *Harry Potter*. C'est la première fois que l'on a vu des adultes lire un ouvrage destiné au départ à la jeunesse. La culture geek a rebattu les cartes de notre relation à la maturité ; on peut être avocat, banquier et se livrer le soir à des activités ludiques car cette culture imprègne les nouvelles générations.

■ **Cette gamification est-elle un phénomène relativement nouveau ou a-t-il plus ou moins toujours existé ?**

Julian Alvarez

Ce qui est nouveau c'est le support. Le jeu vidéo a dépassé les autres formes de divertissements (BD, cinéma, musique...). Il a pénétré dans de nombreux foyers et a pesé un peu plus de 260 milliards de dollars en 2025. Il se pratique sur divers supports (téléphone,



consoles de jeu, ordinateurs...). *America's Army* aurait été téléchargé plus de 9 millions de fois, dynamisant l'ensemble du courant des *serious games*, qui continuent à se développer sous forme de produits éducatifs (*edutainment*). Il y a plein de vocables pour désigner ce phénomène d'instrumentalisation du jeu à des fins utilitaires. Cette réalité n'est pas nouvelle : dès 1970 le chercheur Clark C. Abt a sorti son ouvrage *Serious games* dans lequel il expose les fondements du concept de jeux sérieux tel que nous le connaissons aujourd'hui. Auparavant, l'armée américaine utilisait des ordinateurs pour faire des simulations. Au XVIII^e siècle, des jeux de l'oie détournés faisaient la promotion de l'armée. Si l'on remonte encore plus loin, on constate que le jeu de saynètes trouvé en Égypte datant de 3000 avant J.-C. permettait d'évoquer des rituels religieux. Enfin nous retrouvons trace dès la préhistoire d'activités ludopédagogiques autour de la taille de silex si l'on se fie aux travaux de Claudine Karlin et Michèle Julien par exemple. Des recherches m'ont permis de comprendre que ces jeux ne sont pas le propre de l'être humain. Les animaux y recourent également. Les macaques, par

Boîte contenant un senet (vers 1550-1295 av. J.-C.), jeu le plus pratiqué dans l'Égypte antique.

© ROGERS FUND/CCO 1.0

exemple, se transmettent des informations par le jeu. Or ils sont apparus sur terre il y a 26 millions d'années, bien avant homo sapiens. En revanche l'humain est un inventeur prolifique chez qui les formes de jeux à des fins utilitaires sont très développées et diversifiées.

Olivier Caïra

L'armée ayant vocation à se former en permanence, elle constitue un vivier de multiples formes d'entraînements praticables sous forme de jeux. Les militaires ont ainsi été très actifs dans la normalisation du jeu sérieux. Mentionnons aussi l'aviation et la naissance du simulateur de vol, qui permet de procéder à des manœuvres relevant de situations extrêmes impossibles à réaliser dans un véritable appareil et qui peuvent se faire aussi bien pour s'entraîner que pour se divertir. Du reste, la limite entre le jeu sérieux à vocation professionnelle et l'amusement est difficile à déterminer ; on le voit avec Farming Simulator, dont beaucoup d'utilisateurs sont des

agriculteurs qui participent au jeu mais aussi à son développement, le soir après une journée à la ferme.

■ **Que gagne-t-on à jouer? Est-ce prouvé que le jeu maximise nos compétences cognitives et intellectuelles ou est-ce un mythe? Que disent les études à ce sujet?**

Olivier Caïra

On sait que l'on apprend et qu'il y a une stimulation intellectuelle dans la plupart des jeux. Mais dans la vaste galaxie de tous ceux qui nous sont proposés, l'effort cérébral n'est pas toujours au rendez-vous. Gilles Brougère montre dans sa thèse qu'il y a un discours très enthousiaste sur l'apprentissage par le jeu mais dont les preuves ne sont pas évidentes¹.

Dire que le jeu maximise nos compétences cognitives est sans doute inapproprié car cela signifierait que le jeu nous emmène au-delà de ce que font d'autres expériences, ce qui n'est pas démontré. S'agissant de



Février 2015, École franco-allemande de formation des équipages Tigre. Des pilotes s'entraînent sur le simulateur de vol Edith (entraîneur didactique interactif tactique hélicoptère).

© JOSÉ NICOLAS /
HANS LUCAS / HANS
LUCAS VIA AFP

la stimulation cognitive, on a tendance à exploiter le filon de la ludopédagogie qui se révèle souvent trompeur : nombre de jeux prétendument éducatifs ont été des échecs du fait de leur lourdeur didactique. Beaucoup de pédagogues utilisent en réalité des jeux qui ne sont pas conçus pour une initiation, mais qui suscitent un véritable intérêt ludique. L'expérience permet alors une multitude d'apprentissages informels comme l'a montré Brougère. Lorsque j'interroge des amateurs du jeu de plateau *Terraforming Mars*, chacun évoque ce qu'il a appris : l'atmosphère de la planète rouge, la position des astres, le financement des opérations... Donc on apprend constamment par le jeu, mais un spécialiste de l'éducation vous dira qu'il n'y a pas de progression pédagogique et qu'il est difficile d'évaluer les connaissances tirées d'une telle expérience. Or la dimension évaluative d'un jeu tend à en faire disparaître la nature ludique.

Julian Alvarez

Selon l'éthologue Claude Bensch, il y a trois stades de développement dans le règne animal. Durant la période qui suit la naissance, la mère joue avec son petit pour stimuler le développement de son système nerveux central, ce que l'on nomme la neurogénèse. Lors de la deuxième phase, le jeu autocentré devient allocentré, c'est-à-dire que l'on se tourne vers les autres pour jouer ; avec la métacommunication et les marqueurs de jeu on arrive à distinguer les fausses bagarres des vraies et à ajuster en permanence nos réactions face à des situations d'agressivité. La dernière phase est celle de la socialisation : on rentre dans le groupe, notamment pour les animaux grégaires.

J'ai dressé un parallèle avec les stades de développement du jeu de Jean Piaget². Lui aussi voyait trois grandes phases : l'enfant jusqu'à 2 ans joue surtout avec son corps, cela autorise un développement du système nerveux central. Dans la deuxième étape, par

le biais des jeux symboliques, on se tourne vers les autres, avec lesquels on interagit ; c'est ce que décrit Donald Winnicott en théorisant la notion d'objet transitionnel³. Dans la troisième phase, celle du jeu social, nous sommes en mesure de nous intégrer dans le groupe et de comprendre ses codes.

“

Près de 90 % des nouveaux jeux de société sont destinés aux adultes

Olivier Caïra

Les temps de développement d'un enfant et d'un animal ne sont certes pas les mêmes mais, toutes proportions gardées, on perçoit qu'un jeu sérieux a un but utilitaire : un professeur qui utilise le jeu veut nous enseigner quelque chose de précis. C'est ce que Claude Bensch appelle le « carcan ludique », une injonction à jouer. Mais cela ne peut marcher que si l'on a structuré l'activité. Le jeu ne peut pas tout porter. Il importe de l'introduire tout en expliquant ses règles, sa finalité, et les objectifs utilitaires visés. Le jeu doit ensuite se dérouler en gommant les aspects parasites qui peuvent toucher au souci du manager de reproduire le contrôle hiérarchique qui existe dans l'entreprise. Seul le jeu doit compter dans son déroulement pour atteindre le « cercle magique » théorisé par Johan Huizinga⁴. Par la suite, le « debriefing » permet de tirer les enseignements de ce qui s'est passé durant la partie. Ce que nous cherchons à faire avec ces jeux sérieux, c'est amener les participants à un certain nombre d'objectifs précis. La phase de retour d'expérience, le debriefing, est essentielle. On passe alors par quatre questions pour analyser ce qui s'est passé durant le jeu : quel est le ressenti du participant ?