

Le capitalisme gamifié

La définition la plus partagée de la *gamification* présente ce processus comme la transposition d'éléments de la structure de jeu dans des contextes autres que de jeu (Deterding *et al.* 2011). Cette définition, issue des « *gameful studies* » (études sur la gamification), s'adosse à deux courants de recherche : les théories sur le jeu, produites par les sciences humaines et sociales (SHS) et les humanités d'un côté, et les recherches appliquées en design, de l'autre. Ces dernières sont principalement alimentées par le jeu vidéo et posent la structure de jeu comme opératoire en termes d'engagement, de progrès et de créativité.

Si le premier courant alimente les réflexions du second, les SHS s'emparent, critiquent et analysent encore bien trop peu les pratiques liées à la gamification. Or, les champs applicatifs de cette dernière sont multiples et s'étendent. Travail¹, éducation, santé, médias, citoyenneté, relations affectives, quantification de l'individu sont ainsi concernés par des pratiques gamifiées. Quant aux recherches conduites sur la gamification, elles portent le plus souvent sur des objets techniques (digitaux ou non) et n'abordent pas la gamification en tant que logiques – que celles-ci relèvent de l'« empowerment » ou du « nouvel esprit du capitalisme ». De ce fait, le jeu en tant que « modèle » (structure) et « référent » (chargé de valeur sociale) nécessite d'être questionné au-delà de ses objets d'application.

Au sein de l'espace public, les initiatives de pédagogie *par le jeu*, d'apprentissage *par le jeu*, de sensibilisation citoyenne *par le jeu*, d'avancée de calculs au service de

Introduction rédigée par Stéphane LE LAY, Emmanuelle SAVIGNAC, Jean FRANCES et Pierre LÉNEL.

1. On se référera ici au précédent opus de différents auteurs et contributeurs à cet ouvrage dans le cadre de l'analyse du « travail de la gamification » (Savignac *et al.* 2017).

la science *par le jeu*, de gestion de son hygiène de vie *par le jeu* et autres initiatives reposant sur le principe ludique sont peu interrogées. Tout commentateur un tant soit peu curieux mais aussi interrogateur, comme le sont – idéalement – les chercheurs en sciences sociales, prend alors le risque de passer pour un triste sire. Le présent ouvrage propose cependant de rassembler différentes études (petite enfance, action politique, *quantified self*, etc.) interrogeant ce que le jeu et ses « mécaniques » font au social. Les contributions rassemblées ici questionnent le sens social donné au jeu et les mécanismes lui ayant permis de devenir une ressource d'action légitime. Plus spécifiquement, certaines d'entre elles montrent comment, par l'entremise de la gamification, différentes organisations tentent, et réussissent parfois, à transformer des individus et à produire sur eux des effets durables – en termes de compétences, de capacités, d'appréhension de leur environnement, etc.

Les attributs positifs spontanément prêtés au jeu (plaisir, lien, détente, émulation, etc.) le poseraient comme une solution astucieuse en vue de rendre plus engageantes nombre de nos activités bien peu ludiques. Porté par le design, l'enjeu revient ici à « briser la réalité » (McGonigal 2011), c'est-à-dire à user du jeu comme d'un prisme ou d'une médiation qui, quelle que soit l'activité considérée, serait capable d'en « faire éprouver la qualité », de « prévenir [...] la souffrance et [de] créer un bonheur réel et étendu » (McGonigal 2011). Ainsi *designée*, ladite activité passerait dans le domaine du jeu : celui-ci s'étendrait alors bien au-delà de ses sphères premières de détente et de loisir. Nous deviendrions alors des *homo ludens* (pour tordre quelque peu la terminologie de Huizinga (1951)), au sens littéral de celui ou de celle qui advient par le jeu, et ceci en travaillant, en votant, en mangeant, en marchant, etc.

Nous ne sommes cependant pas ici face à une définition extensive du jeu qui en épuiserait les contours. Le jeu tel qu'il est saisi par la gamification procède bien davantage du terme anglais *game* que du (terme) *play*. Cette dichotomie est à rapprocher de la distinction faite par Caillois (1967) entre *paidia* et *ludus* et elle induit des effets concrets sur les actions et objets gamifiés. Ainsi que le précisent Deterding *et al.* :

« Alors que la *paidia* (ou *playing*) désigne une recombinaison plus libre, plus expressive et même plus “tumultueuse” d'attitudes et de significations, le *ludus* (ou *gaming*) s'empare du *playing* en le structurant par des règles et un principe compétitif orienté vers des buts. » (Deterding *et al.* 2014, p. 6)

Cette définition du *game* présente des similarités avec celle privilégiée par d'autres auteurs centraux dans la littérature sur la gamification, pour qui « un jeu [*game*] est un système dans lequel les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, défini par

des règles, et dont le résultat est quantifiable »² (Salen et Zimmermann 2004, p. 93). On retiendra de cette filiation *game*-gamification la centralité des aspects de structure, règles, objectifs et compétition/conflit tout comme la centralité de l'objectivation, à la différence d'un *play* plus « subjectif » :

« Le *game* se distingue du *play* comme l'externe de l'interne, l'objectif du subjectif, la structure de l'idée, la conséquence du principe, la chose de l'acte, l'objet de l'attitude mentale... » (Triclot 2011, p. 12)

Par ailleurs, on soulignera, à la suite de Belin (2001) ou encore Brougère (2005, 2012 ; et dans le présent ouvrage), la non-étanchéité des deux aspects dans le sens où :

« ce matériel du jeu [*game*] renvoie, plus largement, à l'aménagement de l'espace du jeu, qui lui-même correspond à la mise en place du cadre de l'expérience [espace potentiel]. » (Belin 2001, p. 104)

On peut dès lors comprendre cette distinction sémantique *game/play* comme un marqueur intentionnel de la centralité ou de la priorité donnée aux aspects, d'une part, de structuration pour le *game* et, d'autre part, d'« attitude ludique » en ce qui concerne le *play*, pour reprendre la terminologie de Henriot (1989).

Cette tension entre régulation – sur toile de fond concurrentielle – et expression du sujet n'est évidemment pas anodine aujourd'hui, où la liberté individuelle sans limite autre que celle fixée par l'individu lui-même est posée comme valeur fondamentale, pour ne pas dire comme mantra indépassable des « consultants du bonheur » (Cabanas et Illouz 2018) et autres adeptes du « développement personnel » (Stevens 2011 ; Marquis 2016). Quand bien même les dispositifs gamifiés relèvent de processus sociaux et économiques complexes inscrits dans le temps long, la plupart de leurs promoteurs – designers ou utilisateurs – mettent en avant l'usage individualisé qu'ils rendent possible. Alors que le jouer est une modalité de l'action où se mêlent intimement pratiques individuelles et collectives (Hamayon 2012 ; Le Lay 2020), la gamification tend à en effacer les traces sociales pour privilégier les aspects solipsistes, par exemple sous la forme de l'exaltation de la concurrence ou de la performance individuelle. C'est particulièrement vrai dans le cas des dispositifs de *quantified self* (voir chapitre 5 de l'ouvrage, rédigé par Éric Dagiral), bien sûr, où la progression du *scoring* individuel relève souvent de la sphère intime, mais d'autres exemples pourraient facilement être trouvés dans le champ économique, où des entreprises ont depuis longtemps articulé l'évaluation individualisée des performances (Dejours 2003) à des dispositifs gamifiés (Rolo et Le Lay 2015 ; Savignac 2017a).

2. « A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome. »

Une telle distorsion du jouer conduit à explorer plusieurs pistes de recherche, que l'on peut relier à la problématique plus générale des constituants du programme néolibéral (Foucault 2004a), en particulier dans sa forme austro-américaine « tardive » (Brennetot 2013). Selon cette conception philosophique, économique et politique du monde (Mirowski 2018), les individus doivent être appréhendés comme des monades biologiques³ par essence défaillantes et qui évoluent au sein d'un marché considéré comme essentiel au fonctionnement social, en sa qualité de processeur d'informations (Davies 2018). Mais pour déficients qu'ils soient, les individus ne doivent pas moins être mis en position de s'améliorer afin d'atteindre l'état de « capital humain », soit un agent « sujet économique actif » (Foucault 2004a, p. 229) – non l'objet passif qu'avait voulu voir en lui le libéralisme classique.

Avec leur modèle d'un individu porteur de « compétences » individuelles, les promoteurs du néolibéralisme ont fait de la force de travail un « capital-compétence » à exploiter et faire fructifier au cours de sa trajectoire socioprofessionnelle, en fonction d'arbitrages sans cesse réactualisés dans les espaces domestique, éducatif et professionnel pour déterminer le meilleur usage possible de « ressources rares », innées ou acquises. À la figure classique de l'« individu libre » et la subjectivité qui le meut succède celle de l'« individu entrepreneur de lui-même » (Foucault 2004a, p. 231-232), prêt à affronter les autres « sujets entrepreneurs » sur le marché.

Dans ce cadre, tout ce qui peut concourir à l'amélioration absolue et relative de soi est le bienvenu. Découvrir ses potentialités, accroître ses performances, s'adapter aux exigences du marché passent par un même usage d'outils, de techniques et de théories censés faciliter le renouvellement incessant des apprentissages nécessaires pour se distinguer positivement de ses concurrents. Les dispositifs gamifiés relèvent de ces outils et sont d'autant plus puissants que la gamification (ab)use de mécanismes propres au jouer – comme le plaisir de se lancer et de s'immerger dans le *game* –, parfaitement alignés sur les présupposés néolibéraux : concurrence libre et ouverte, recherche de performances supérieures à celles de ses concurrents en vue de s'assurer la victoire ou le gain immédiat.

Il convient alors d'interroger précisément ce que nous disent des supports techniques gamifiés visant à mesurer en temps réel des constantes physiques durant l'effort, les progrès lors d'un apprentissage, les scores comparés d'amélioration de ses

3. L'individu néolibéral est avant tout une « machine » biologisante. La dimension subjective – le corps affecté et travaillé par la sexualité – n'est pas prise en compte dans sa profondeur, car cela reviendrait à devoir développer une théorie du corps, une théorie des rapports sociaux et une théorie du travail trop complexes à modéliser sous forme mathématique, et à réduire sous le seul aspect « informationnel ».

performances quel qu'en soit le domaine. Se résumant-ils à la simple traduction technologique du suivi d'une santé ou d'un apprentissage compatibles avec les nécessités inhérentes aux relations sociales (au travail, dans les loisirs, etc.)? Ou œuvrent-ils, en les encapsulant dans des formes gamifiées, à la production de normes relationnelles et comportementales agissantes dans la définition de ce que doit être un capital physique, cognitif comme social? 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? En ceci, il serait possible de revenir sur la question de la gestion du soi propre à un individu devenu « projet » (Boltanski et Chiapello 1999 ; Pharabod *et al.* 2013). Outils et pratiques conduisent ainsi à questionner quelles « valeurs » sont nouées à ces quantifications et mesures : valeur économique, performance, engagement, etc.

On le voit, les discussions sont riches de potentialités, et un ouvrage seul ne suffira pas à arpenter même superficiellement les pistes de recherche ébauchées. Toutefois, les contributions rassemblées ici, en raison notamment de leur diversité disciplinaire (sociologie, anthropologie, sciences politiques, sciences de l'éducation, etc.), ont vocation à démontrer la pertinence d'un usage contrôlé de la notion de gamification. L'ouvrage se découpe pour cela en plusieurs axes de réflexion.

En premier lieu, l'ouvrage vise à fournir un cadrage critique au terme « gamification », à travers sa mise à l'épreuve théorique ([chapitre 1](#), Gilles Brougère) et empirique, à partir de perspectives défendues par les *gameful designers* ([chapitre 2](#), Emmanuelle Savignac). Dans ce cadre, trois axes de questionnement seront ensuite déployés.

Le premier aura trait à la socialisation par le jeu, au travers de deux contributions : l'importance et la construction depuis longtemps de la légitimité du jeu, selon une perspective historique, notamment dans les pratiques éducatives des enfants, mais aussi des élites ([chapitre 3](#), Élisabeth Belmas) ; l'étude d'un dispositif gamifié d'apprentissage de la propreté par le jeune enfant et les questions que cela pose au regard de l'apprentissage, du corps et d'une certaine vision de l'enfance et de la parentalité ([chapitre 4](#), Victoria Chantseva).

Dans le deuxième axe, ce sont les développements des usages de dispositifs gamifiés, mais aussi du domaine du jeu d'argent et ce qu'ils produisent sur les individus, qui feront l'objet des réflexions. Les corps comme les subjectivités sont investis par

les mécanismes de la gamification qui empruntent divers dispositifs sociotechniques tels que des applications et objets connectés ([chapitre 5](#), Éric Dagiral). Il est question ici des « mises en jeu » des procédés de quantification de soi (les données, les objectifs, l'attention, etc.) et de production de l'engagement des utilisateurs de ces programmes. Une seconde contribution investigate l'emprise du jeu d'argent dans l'espace social et interroge les effets de la « gamblification » de la société à partir du double prisme de l'élargissement du droit relatif aux jeux d'argent et de l'addiction au jeu ([chapitre 6](#), Aymeric Brody). Ces deux textes interrogent l'engagement et ses leviers, tout comme les résistances ou, de moindre mesure, les aménagements qui lui sont opposés par les individus.

Enfin, dans le dernier axe de l'ouvrage seront investies les extensions politiques et sociales du jeu à travers deux contributions : la gamification progressive – ce que l'auteur réhistoricise – des campagnes politiques souligne le développement d'un nouveau rapport à la parole et à l'action politique ([chapitre 7](#), Éric Treille) ; puis l'étude de la question du *crowdsourcing* sous la forme des *datagames*. Y est interrogé le régime de promesses lié au partage des « bénéfices » mais aussi de redistribution qui l'accompagne ([chapitre 8](#), Julian Alvarez). Il est, dans ces deux textes, question d'engagement du public à pratiquer l'action de manière gamifiée : pour l'un, militante – sous sa forme parfois la plus sommaire –, et pour l'autre, contributive – car de *crowdsourcing*. Faire campagne, faire œuvre collective sont ici tournés non seulement vers un gain (succès comme capitalisation) mais participent d'une banalisation de la « forme jeu » et de son extension dans l'espace public.

Si l'usage contrôlé de la notion de gamification impose de ne pas la jouer sur tous les tableaux, sa capacité à éclairer d'un jour nouveau un large spectre d'espaces et de phénomènes sociaux soumis à d'intenses reconfigurations sociotechniques ne fait plus doute. Le présent ouvrage vise à le démontrer.