**FICHE SEANCE 5**

**Problématique :** « Gamification » du monde, enthousiasme et interrogations ? / La gamification du monde, une perspective heureuse ?

**Supports :**

* Extrait de l’émission de France culture *Les jeux vidéo c’est la vie*, [**épisode 1**](https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/lsd-la-serie-documentaire/les-jeux-video-mangent-les-enfants-7915246)**:** 11.07-16.42
* Serge Tisseron, *Qui a peur des jeux vidéo ?* 2021 Albin Michel.
* Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, 2017, La Découverte

**Capacités travaillées :**

* Confronter des textes et des documents
* **Ecouter et interagir** dans un débat
* **Savoir formuler sa pensée** et l’exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d’idées

**Etape 1**

* **Prendre connaissance du corpus et identifier** les idées principales (lecture personnelle).
* **Echanger à l’oral sur le texte de M. Triclot :** Quels sont selon vous les risques de la gamification de la société ?

**Etape 2**

Organiser le débat radiophonique en public (jeu de rôles).

* **Identifier** les intervenants et se répartir les rôles.
* **Une question de débat :** Faut-il avoir peur des jeux vidéo ? Quelle place les jeux vidéo ont-ils dans nos sociétés et nos vies ? etc.
* **Organiser des groupes** de 2 à 3 élèves correspondant à chaque intervenant (animateur(s) compris) pour préparer la prise de parole.
* S’appuyer sur le corpus et toute la séquence

**Etape 3**

* Débattre 10 à 15 minutes (enregistrement audio).

**Etape 4**

* Auto-évaluation et évaluation : retour et analyse, individuels, à l’écrit.

Pour aller plus loin : dans une prochaine séance ou en AP, reprendre quelques remarques issues des analyses réflexives des élèves ; les confronter à un ou des extraits enregistrés pour approfondir l’analyse.

***Philosophie des jeux vidéo***, M. TRICLOT, 2017, La Découverte.

Le passage se situe à la fin de l’essai dans le **chapitre *8.*** *L’engagement total* et la sous-partie **« La gamification du monde ».**

« Mais la réalité est sans doute plus terre à terre que les promesses du virtuel. Tout ce chapitre invite à prendre au sérieux une autre hypothèse : que l’avenir soit dans la poche – autrement dit, du côté des téléphones mobiles et autres dispositifs connectés. Où situer la prochaine dérive des continents ludiques ? Non vers un lieu spécialisé, un laboratoire, la salle d’arcade, le salon, mais partout et à chaque instant avec soi. Il est fort possible que le prochain terrain de jeux ne soit pas un espace à part, mais la réalité tout entière. On objectera que jusqu’ici, qu’elle que soit son importance économique, le secteur des jeux sur mobile n’a engendré aucune innovation ludique d’ampleur, se contentant de recycler des principes hérités de l’arcade ou des jeux casual sur le Web. C’est une erreur de perspective. Le mobile ne se limite pas à une forme de jeu dégradé parce que l’écran est plus petit et que manque la puissance de calcul. Il autorise une forme de jeu inédite, parce que l’écran, aussi petit soit-il, est partout. C’est ce que décrit le terme à la mode de « gamification ». Les dispositifs connectés permettent de transposer les mécaniques du jeu à l’ensemble de la vie quotidienne. C’est la réalité elle-même qui devient un jeu sur l’écran mobile. Si notre réalité n’est pas aussi fun qu’elle devrait l’être, si notre « réalité est cassée », pour reprendre l’expression de Jane McGonigal (*reality is broken*), si nous devons envisager avec Castronova l’exil, alors la gamification se présente comme le remède.

Le designer Jesse Shcell a décrit une journée ordinaire dans un monde gamifié. Voilà, je me brosse les dents le matin : "10 points !" s’écrie avec enthousiasme ma brosse à dents, qui augmente aussitôt mon seuil d’expérience. Si je répète le geste tous les jours de la semaine, j’obtiens un bonus important et peut-être un niveau supplémentaire. Si je me brosse les dents plus de trois minutes, j’ai encore droit à un badge ou à un *achievement* sur le modèle de la Xbox. Plus tard, je choisis de prendre le bus pour me rendre à mon travail. Mon mobile me crédite d’une centaine de points d’expérience sur le programme de la mairie en faveur des transports en commun ; des points que je pourrai ensuite échanger en fonction de mon niveau contre une réduction de mes impôts locaux. Au travail, je compare mes tatouages à encre numérique avec ceux de mes collègues. S’ils affichent la publicité pour le même produit, nous gagnons un bonus, nous augmentons notre statut auprès de la marque et nous obtenons des bons d’achat. Et ainsi de suite : mes baskets enregistrent mon temps quotidien de marche, ce qui me peut me permettre de réduire mon forfait d’assurance, mon livre électronique détecte les ouvrages que j’ai lus en entier ou en diagonale, et tient à jour mon profil parmi les auteurs de recensions sur le site de vente en ligne, mon téléviseur vérifie les publicités que je regarde activement et crédite mon seuil de points, etc. La gamification nous promet, en guise de monde plus fun, un univers de traces, de points, de récompenses numériques et de progression sur le modèle des jeux en ligne.

Pour basculer dans cette dystopie fun, nous n’avons besoin que de dispositifs communicants, géolocalisés, connectés partout. Nous les avons déjà. »

**Serge TISSERON**, *Qui a peur des jeux vidéo ?* 2021, Albin Michel.

*Chapitre 5 : Jouer pour apprendre autrement*

