CHANGER LES SYSTÈMES : LA GAMIFICATION

Être contre ne suffit pas. Être anti ne suffit pas. Dénoncer ne suffit pas. S'insurger ne suffit pas. Imaginer, créer, construire, bidouiller, tester, expérimenter… Voilà des mots qui nous plaisent plus à Hacking Social,et qu'on essaye de ne pas oublier quand on dénonce quelque chose : toujours donner d'autres pistes, des idées. Au moins, essayer d'en donner.
Aujourd'hui, nous allons explorer une piste. Une grosse piste pour le futur :

> « Et si on décidait d'utiliser tout ce qu'on connaît du game design pour réparer ce qui ne va pas dans la réalité ? Et si l'on commençait à vivre nos vies comme des gamers [joueurs de jeux vidéo], qu'on dirigeait nos business et les collectivités comme des game designers [concepteur de jeux] et qu'on commençait à réfléchir sur la façon de résoudre les vrais problèmes comme les théoriciens de l'informatique et des jeux vidéo ?
> Imaginez un futur proche dans lequel une grande partie du monde réel fonctionnerait comme un jeu vidéo. Mais est-ce qu'il serait possible de créer ce monde ? Est-ce que ce serait une réalité dans laquelle nous serions plus heureux de vivre ? Est-ce que ce serait faire du monde un meilleur endroit ? »
>
> **Reality is broken**, *Jane McGonigal*

Autrement dit, et si on gamifiait nos institutions ? Et s'il y avait, dans le game design, des solutions ?

LA GAMIFICATION, QU'EST-CE C'EST, QU'EST-CE QUE CELA N'EST PAS ?

La définition la plus simple est que la gamification (ou ludification) est un transfert des mécaniques de jeu à un domaine qui n'est pas un jeu. On a choisi ici le terme gamification parce qu'il rappelle avec évidence le lien avec les jeux vidéo, avec la notion de gamer qui en français fait immédiatement penser aux jeux vidéo et non au terme de joueur qui peut prendre des sens très variés. De même, les termes anglais comme « game design », « gameplay » sont plus parlants et plus représentatifs que « conception de jeu » et « façon de jouer ».
Le terme de gamification est très récent : certains parlent de 2002, d'autres 2010 :
https://hackingsocialblog.files.wordpress.com/2015/04/trends-google-gamification-ludification.png

Cependant, appliquer des mécaniques de jeu à un domaine qui n'est pas du jeu n'est pas une nouveauté, on le fait même assez naturellement au quotidien « le premier qui arrive à ceci a gagné ! », « je te parie que… », « je te lance le défi de faire ceci... », etc.

La grande nouveauté, c'est que les jeux vidéo ont évolué, se sont complexifiés et sont devenus d'une efficacité redoutable. Ils ont conquis la planète, toutes générations confondues, touchant toutes les cultures et nationalités. Les jeux vidéo sont devenus massifs, leur conception valant des millions de dollars et les joueurs y investissent un temps, une énergie cognitive considérables.

Alors évidemment, cela fait se poser des questions, cela génère beaucoup d'inquiétudes chez les non-joueurs tout comme cela fascine certains théoriciens.

Le constat sur lequel on va s'appuyer aujourd'hui, c'est que le jeu vidéo réussit, par ses mécaniques, à un petit miracle cognitif : il nous maintient concentrés, attentifs, enjoués, au mieux de nos compétences cognitives (selon le jeu, cela peut être la mémoire, la perception, la faculté de raisonnement…). Mieux encore, il est générateur de flow , et cela très facilement, qui qu'on soit, quelles que soient nos compétences. Il fait travailler notre cerveau, mais on ne sent pas cet effort, pire, on en redemande parfois à l'excès.
Vous imaginez, si l'on prenait autant notre pied à réviser, apprendre, travailler sur des choses réelles ? Vous imaginez une réalité aussi attrayante, motivante que le meilleur jeu vidéo auquel vous avez joué ?

La question sous-jacente à la gamification est celle-ci : et si l'on rendait la vie réelle aussi exaltante, aussi accessible, aussi motivante, aussi attrayante, aussi joyeuse, que le jeu vidéo ? Et qu'en serait-il si l'on changeait les mécaniques de nos institutions en nous inspirant du jeu vidéo ? Et si l'école, l'entreprise, l'État étaient gamifiés ? La gamification a-t-elle le potentiel de rendre notre avenir meilleur ? Ou est-ce que ce ne serait pas une nouvelle tyrannie à la manière du meilleur des mondes d'Aldous Huxley ou encore un monde comme celui de « la zone du dehors » d'Alain Damasio ?

Mais avant d'aborder ces questions, il faut d'abord faire le ménage dans les notions ayant trait à la gamification, parce que le terme, notamment en français, a surtout été conquis par le marketing et le monde du management, ce qui a rendu le terme particulièrement médiocre et pauvre de possibilités.

ADVERGAME

Si vous cherchez le terme gamification sur Google, vous tomberez rapidement sur des agences de « gamification » qui proposent leurs services pour faire des advergames. Les advergames sont des jeux publicitaires, autrement dit une publicité interactive, une extension de l'univers de la marque.

Les marques font cela pour engager le client, c'est-à-dire le captiver puis le capturer dans leur univers :

J'aime ce jeu = j'aime cette marque = je suis leurs news (pour le jeu, mais je pompe l'info de la marque) = j'invite mes amis à me rejoindre dans le cheptel des « marqués ».

L'advergame n'est pas de la gamification. Faire un jeu pour une marque n'est pas une transposition des mécanismes du jeu à un autre domaine. C'est du marketing, plus spécifiquement une démarche de *brand content* (créer du contenu de marque ou transformer la marque en média produisant du contenu). Cela n'a donc strictement aucun intérêt. Si on en reparle un jour, ce sera dans le cadre de la manipulation du consommateur.

Voilà comment est considérée la gamification par les marketeux. Évidemment, si on réduit cette notion à avoir pour but de capturer plus de clients, la gamification, c'est de la merde. Fort heureusement, la notion est plus vaste et pourrait avoir des enjeux plus palpitants.

SERIOUS GAME

En français : « jeu sérieux ». Il s'agit de concevoir un jeu, mais dont le but premier n'est pas la distraction ou le divertissement, mais l'apprentissage, l'information, la formation, la sensibilité à un message. On avait parlé de l'un d'entre eux, sensibilisant aux stratégies de communication manipulant l'opinion.

D'autres apprennent les gestes de sécurité, le code du travail, sensibilisent les enfants à l'écologie, forment les employés, font s'entraîner aux entretiens d'embauche…

On pourrait parler ici de gamification de la formation, de l'information, de l'apprentissage. Mais il s'agit plus souvent de mettre un message, une connaissance en interactivité plutôt qu'un transfert de mécaniques du jeu.

Cela peut être un bon support pour se former, cependant nous avons dans l'équipe de H.S quelques réticences aux serious games : ils sont souvent très limités, très orientés par le message qu'ils veulent faire passer. Le joueur est forcé d'adhérer au message dans ses actions, il ne peut pas expérimenter ou mettre à l'œuvre des stratégies farfelues ou contradictoires comme dans les jeux normaux (être pacifiste dans GTA, avoir une vie banale dans Skyrim, etc…)

Le serious game est un carcan, qui parfois n'est pas nuisible, mais cela l'empêche d'être complètement formateur, cela l'empêche d'avoir l'envergure extraordinaire d'un bon jeu vidéo.

Vrai jeu, This War of Mine fait vivre la guerre du côté civil. Il pourrait s'apparenter à un serious game, mais c'est vraiment un jeu dans toute son amplitude : on peut être attentif à ses civils, être altruiste ; mais on peut aussi être sans pitié, sacrifier des civils pour en sauver d'autres, tuer ou voler.

Cependant, il y a des Serious Games assez extraordinaires en terme d'impact sur la réalité : on pense à Foldit qui se présente comme un jeu de casse-tête, excepté qu'ici la résolution des puzzles fait avancer la recherche : on travaille sur le repliement des protéines, une tâche que les chercheurs ne peuvent confier à des ordinateurs et qui pourrait permettre d'empêcher la reproduction du VIH et stopper l'infection. Trois semaines après la mise en ligne du jeu, une structure d'enzyme avait été découverte par les joueurs. On a là une gamification de la recherche extrêmement profitable.

ARG (ALTERNATE REALITY GAME)

En français, jeu en réalité alternative ou jeu en réalité parallèle. Nous voici IRL à présent, loin des écrans. Le terrain de jeu, c'est la réalité. On pourrait considérer l'ARG comme un jeu de rôle grandeur nature, ponctuel. Les règles, le support « logistique » du jeu se trouvent généralement en ligne, mais le jeu lui-même se fait dans un lieu donné, ponctuellement ou sur une plus longue durée. Un exemple : https://www.youtube.com/watch?v=92rYjlxqypM

En fait, on change juste l'environnement du jeu, environnement qui est la réalité à laquelle on rajoute d'autres règles. Cependant, la réalité n'est pas pour autant complètement gamifiée, fort heureusement, car il y aurait de quoi rendre paranoïaque au vu de la teneur de certains jeux.

Cependant on touche de près à de la vraie gamification, par exemple avec un jeu comme

Chrore Wars.

"Faire le lit" m'a ici rapporté un peu d'XP (suite à un combat avec une bestiole). Dans les niveaux plus élevés, Chore Wars rajoute aux tâches de la difficulté, par exemple vider les poubelles sans que personne ne le remarque, établir des temps de record pour telles tâches, etc… On peut concevoir ses quêtes.

Tout le monde s'accorde à dire que les tâches ménagères, ce n'est pas ce qu'il y a de plus marrant ; motiver certains membres de la famille, du foyer peut être difficile. Chrore Wars gamifie le ménage en le transformant en jeu de rôle : faire le lit, m'a rapporté un peu d'XP suite à un combat avec une bestiole ; dans les niveaux plus élevés, Chore Wars rajoute aux tâches de la difficulté, par exemple vider les poubelles sans que personne ne le remarque, établir des temps de record pour telles tâches, etc… On peut concevoir ses quêtes.

Pour les foyers américains/anglais, ça marche : les enfants se prêtent volontiers au jeu, les colocataires aussi et le résultat est un domicile plus propre, mieux entretenu. Les tâches sont plus partagées et sont moins source d'énervement, de lassitude.
Ici on a un vrai impact sur le réel, un impact tangible. En cela, même si le jeu finit par lasser (comme tout bon jeu qui se respecte), il y aura eu un impact visible sur le quotidien et sur les membres du foyer – on pense surtout aux enfants – qui peuvent y avoir acquis de bonnes habitudes qui perdureront.

LYDIFICATION

Ne cherchez pas sur Wikipédia le terme, c'est un néologisme de notre fait. Il s'agit d'utiliser les jeux classiques ou les jeux vidéo dans le but de servir la réalité. On a construit le terme en pensant aux Lydiens dont on avait rapporté le lien si particulier aux jeux dans l'article sur le flow ; on recopie l'histoire ici :

> « Quand Atys fut le roi de Lydie en Asie Mineure, il y a 3000 ans, une grande famine menaça son royaume. Pendant un moment, le peuple accepta son sort sans se plaindre, dans l'espoir que des temps meilleurs arrivent. Mais comme les choses n'allaient pas mieux, les Lydiens ont trouvé un remède étrange à leur problème. Le plan adopté contre la famine fut de s'engager dans les jeux toute une journée pour ne pas ressentir les effets de la faim… et le lendemain ils mangeaient et s'abstenaient de jeux. Ils passèrent 18 années de cette façon, et y inventèrent le dé, les osselets, la balle et tous ces jeux qui nous sont communs. […] Nous pensons souvent le gameplay immersif comme une «évasion», une sorte de retraite passive de la réalité. Mais à travers le prisme de l'histoire d'Hérodote, nous pouvons voir comment les jeux peuvent être une évasion délibérée, une évasion réfléchie et active, et surtout une évasion extrêmement utile. Pour les Lydiens, jouer ensemble un jour sur 2, à temps plein, a été un comportement d'adaptation à des conditions difficiles. Les jeux ont rendu la vie supportable. Les jeux ont donné à une population affamée un sentiment de puissance dans une situation d'impuissance, leur ont permis d'organiser des structures sensées dans un environnement chaotique. Les jeux leur ont donné une meilleure façon de vivre alors que les circonstances étaient insupportables. Ne vous méprenez pas : nous ne sommes pas différents des anciens Lydiens. Aujourd'hui, beaucoup d'entre nous souffrent d'une vaste et primitive faim. Mais ce n'est pas une faim pour la nourriture, c'est une faim pour plus d'engagement et une meilleure immersion dans le monde.
> Comme les anciens Lydiens, de nombreux gamers ont déjà compris comment utiliser la puissance immersive du jeu pour se distraire de leur faim: cette faim pour un travail plus satisfaisant, pour un sentiment plus fort de vivre solidairement en communauté, et pour une vie plus engageante et significative. Collectivement, la planète dépense maintenant plus de 3 milliards d'heures par semaine en jeux.
> Nous sommes affamés, et nos jeux nous nourrissent.»
>
> **Reality is broken**, *Jane McGonigal*

Il s'agit donc d'utiliser consciemment les jeux pour résoudre un problème :

- Les jeux vidéo peuvent être utilisés en thérapie psy, on pense à Fable ou encore aux Sims
- On peut tester certaines mesures politiques dans des jeux afin d'en prendre plus la mesure : https://youtu.be/gk2duqOalYQ

■ On peut aussi, en se donnant des règles supplémentaires, tester des politiques dans Civilization V :

Voici une civilisation « FN ». Le test a été catastrophique, déprimant. Ce ne fût qu'un petit test. Un autre partie « FN » a été effectué dans l'équipe, avec plus de succès (et énormément de guerres) mais abandonnée également car le jeu devenait déprimant (bon score, mais bonheur au plus bas, économie catastrophique, haine de toutes les IA, gros retard technologique…)

Si vous connaissez pas le jeu, voilà à quoi ressemble une partie qui fonctionne, à peu près au même moment.

Globalement, la transposition parti politique à Civilization est tout de même très ardue, par exemple il semble impossible d'être écolo, ou d'être centré sur le social etc.

■ On peut faire des expérimentations impossibles à faire dans la réalité : ici une pandémie – qui n'était pas prévue à la base – dans World Of Warcraft, a fortement intéressé les chercheurs : https://www.youtube.com/watch?v=2Yq-I4JRH7s

■ Connaissant les recherches en psycho sur les jeux vidéo, on peut utiliser certains jeux comme médicaments : Tetris aide à chasser les ruminations (on pense que tous les casu's répétitifs peuvent en faire de même, comme Bejeweld, Candycrush…), les FPS affutent les réflexes et la perception visuelle, les MMORPG et les RPG augmenterait le QI (chez les non joueurs qui s'y mettent pour la première fois)…

LA VRAIE GAMIFICATION

Si on devait rajouter quelques mots à la définition de gamification serait qu'elle impacte la réalité, qu'elle impacte un mode de fonctionnement d'une personne, d'une activité ou d'une institution. Par exemple, Chrore Wars rend le ménage attrayant et Foldit rend accessible la recherche scientifique à des non-scientifiques.

Mais on peut aller encore plus loin et faire en sorte que la mécanique du jeu devienne une nouvelle normalité : on peut citer l'exemple des cartes de fidélité. On achète, on gagne des points, on accède à des récompenses. Jouer le jeu permet d'accéder à des nouveaux « niveaux » (privilèges particuliers, comme des caisses rapides, accès à des lieux…). C'est devenu si normal que personne n'en voit la couleur du jeu, cependant c'est une gamification particulièrement médiocre, car elle ne se base que sur le scoring, la course à la récompense et les actions de jeux sont intrinsèquement inintéressantes (acheter est fondamentalement ennuyeux en comparaison, par exemple, à l'établissement d'une stratégie pour influencer le pays voisin sur des décennies dans civilisation 5).

Un bon jeu se joue pour lui-même, il est à récompense intrinsèque, alors établir des gamifications à récompenses extrinsèques peut motiver certains clients-joueurs, mais la plupart s'en ficheront (d'autant plus que les cartes de fidélité récoltent des données, incitent à l'achat inutile, incitent à la captivité d'une marque ou d'un magasin et les clients voient bien cela).

Je ne crois donc pas à un futur gamifié où tout ne serait que score comme l'a décrit ici el gamificator.

Parce que c'est fondamentalement inintéressant et que personne n'y adhérera vraiment mais également parce que d'ores et déjà, des institutions se sont gamifiées avec beaucoup plus d'efficacité, beaucoup plus de ressemblance avec le jeu vidéo.

Tout au long de ce dossier, on va aborder des gamifications vraiment porteuses d'espoir, flamboyantes, comme Quest to Learn, une école gamifiée qui fait rêver. Mais la gamification ne porte pas d'éthique en elle-même, ce n'est qu'un outil qui peut être utilisé pour le pire : on parlera de la scientologie…

COMMENT GAMIFIER ?

Quel que soit le type de jeu, qu'il soit classique (sur plateau, de cartes, avec des dés…) ou jeu vidéo, on a toujours quatre critères :

- des objectifs clairs,
- des règles,
- un feed-back (ou rétroaction en français),
- une participation volontaire des joueurs, une forme d'engagement dans le jeu (acceptation des points précédents, entre autres).

Si vous êtes lecteur régulier du blog, cela devrait immédiatement vous rappelez un autre sujet : le flow. Ces critères du jeu sont les mêmes que ceux nécessaires à l'accès au flow. Et les caractéristiques du flow qui ne sont pas présentes pour le jeu (une grande difficulté, un contrôle sur l'activité, la nécessité de se concentrer) découlent de ces quatre points : par exemple, un jeu trop facile sera ennuyeux et on l'abandonnera (il n'y aura plus de participation volontaire) ; si l'on n'a pas de contrôle sur le jeu et bien ce n'en est plus un, car il n'y a pas d'objectif à atteindre ; si l'on est déconcentré, inattentif, on ne joue plus, donc ce n'est pas une participation volontaire.

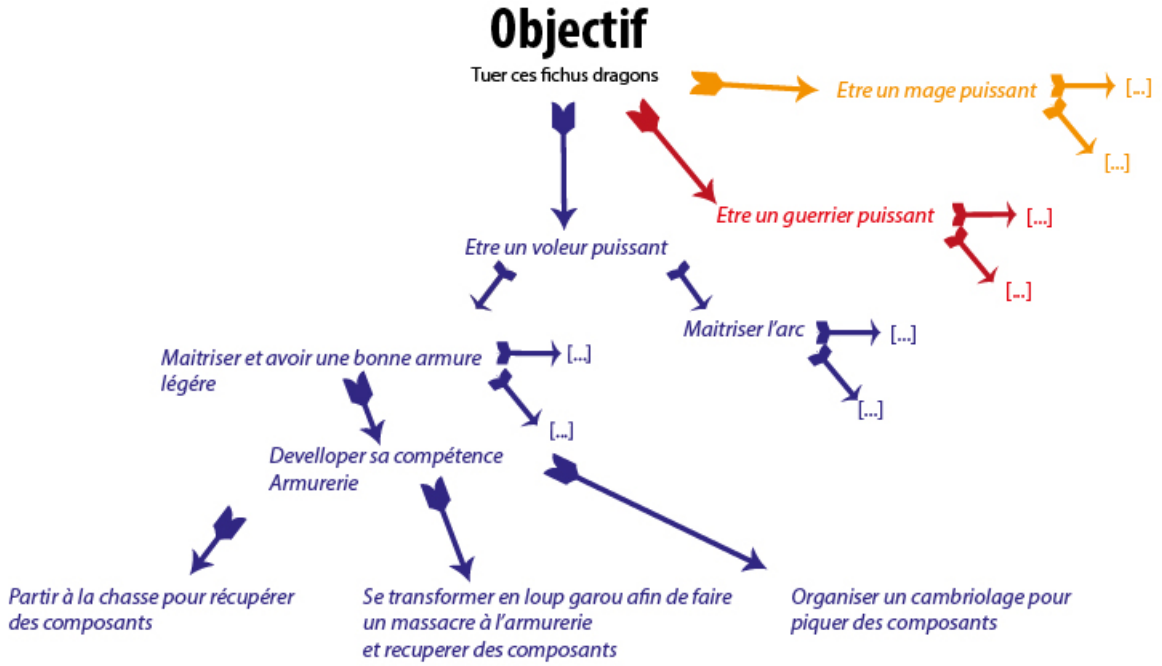
LES OBJECTIFS CLAIRS

L'IRL manque parfois de clarté, il y a énormément de place dans certaines activités aux interprétations différentes, ce qui peut générer beaucoup de malentendus. Soit la personne est laissée à elle-même et manque d'information, de formation, comme si l'on embauchait quelqu'un mais qu'on ne lui disait pas un mot du travail, du métier qu'on veut qu'il exerce (mais un autotélique peut adorer ce genre de situation de liberté absolue, car il sait se donner des objectifs marrants/intéressants en toute circonstance).

Soit on lui donne un objectif, mais c'est mensonger, par exemple à un vendeur un employeur peut dire « le client est la priorité, faites tout pour lui ! » et en fait attendre qu'il l'arnaque, le manipule au maximum pour en tirer l'argent. Inversement, un vendeur peut suspecter d'emblée cet objectif et arnaquer le client alors qu'en fait l'employeur attendait une attitude altruiste et respectueuse.

Le jeu est lui, très cadré, très clair dans ses buts : notre attention sait vers quoi se focaliser, on sait sur quoi il faut se concentrer, comment le faire et comment agir. De ces objectifs découlent du sens, et d'autres objectifs qu'on déduit.

Un échantillon infime d'objectifs dans **Skyrim**

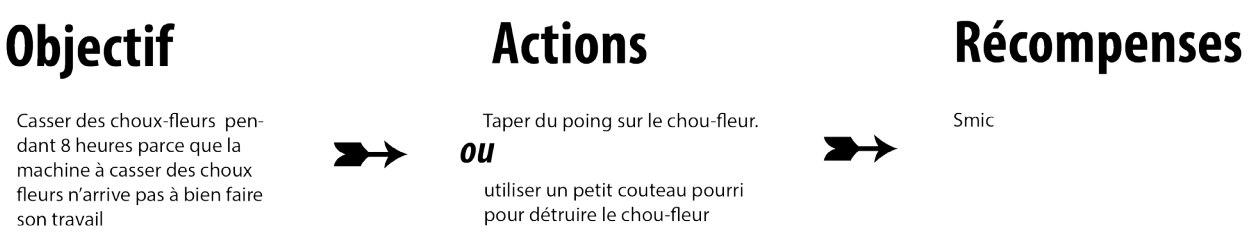


C'est juste un exemple, le nombre de flèches n'est pas répresentatif : les possibilités, les choix, les actions sont beaucoup plus nombreux dans le jeu.

Ces objectifs découlent de l'univers lui-même : on les déduit de par les possibilités qui nous sont offertes et celles qu'on ne peut pas faire, les buts de la situation. C'est comme si IRL, on se retrouvait dans une salle de cuisine avec un couteau, une baguette, du beurre et du jambon : on saura que l'objectif est de faire un sandwich.

Cependant une situation claire, où l'on devine les objectifs et les moyens d'y parvenir, n'est pas forcément génératrice de flow et de sens :

L'unique boucle de «jeu» IRL dans une usine



Ceci n'est pas une boucle inventée, mais une illustration tirée d'une véritable expérience professionnelle et décrite avec toute l'exhaustivité possible.

Avoir des bons objectifs, clairs, sensés demande de penser la situation, de la cadrer, de la peaufiner, de la rendre attractive, séduisante. Et pour la rendre attractive, il faut que les objectifs apportent intrinsèquement quelque chose :

Un échantillon infime de récompensens intrinséques dans d'objectifs dans **Skyrim**

Objectif

Tuer ces fichus dragons

[...]

développer sa compétence armurerie en craftant des armures

Partir à la chasse pour récupérer des composants

- plaisir de l'exploration
- plaisir de la découverte d'événements aléatoires
- satisfaction d'avoir réussit à tirer sur un animal pourtant lointain

[...]

Se transformer en loup garou afin de faire un massacre à l'armurerie et récupérer des composants

- plaisir de l'incarnation d'un loup garou
- plaisir de mettre le chaos dans la ville
- plaisir d'avoir opter pour la stratégie la plus bourrine qui soit pour simplement des composants

[...]

Organiser un cambriolage pour piquer des composants

- plaisir de jouer furtivement
- plaisir d'avoir tout gratuitement
- plaisir de comettre des délits sans se faire avoir

[...]

Alors, que faire pour gamifier le cassage de choux-fleurs ? Hé bien il faut que ça entre dans une démarche plus globale où le cassage de choux-fleurs peut avoir un intérêt intrinsèque :

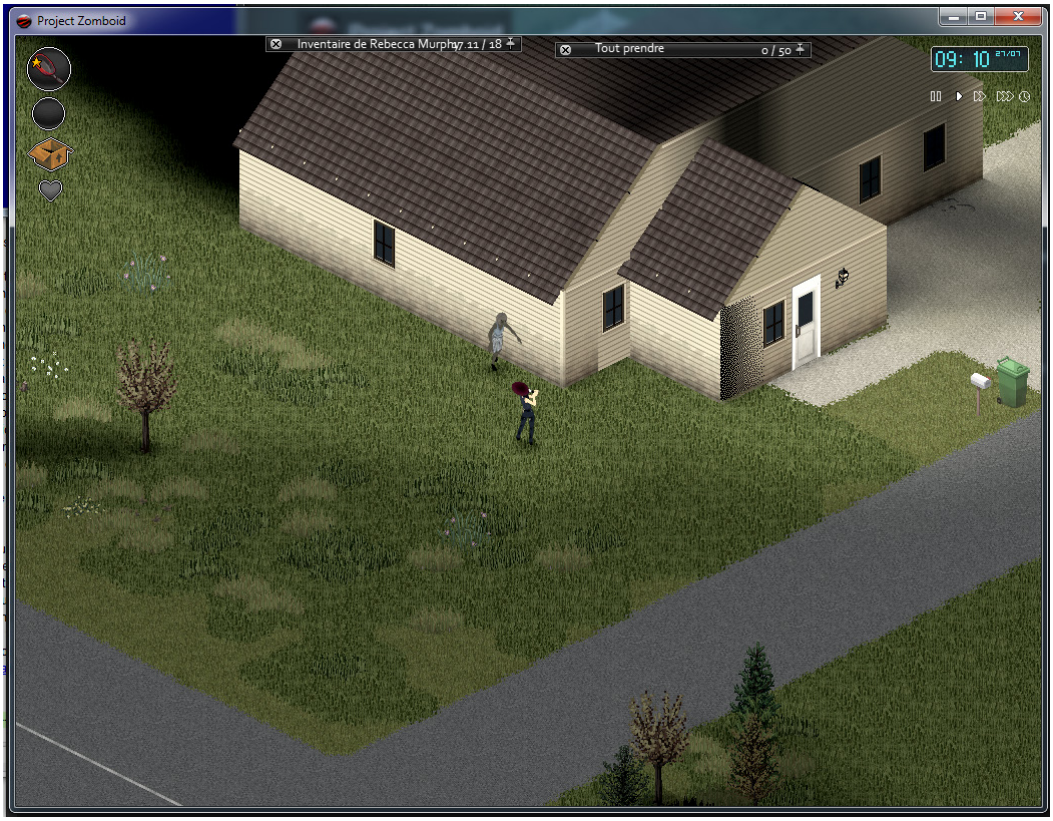
- un stand de tir où l'on casse du chou-fleur dans un supermarché,
- un concours familial où chacun prend un chou-fleur et c'est le premier qui le détruit qui a gagné,
- un atelier/activité en centre sportif :

Quant à l'usine, elle gagnerait sur tous les plans à supprimer définitivement cette « activité » en faisant réparer sa machine ou en s'inspirant de FAVI pour repenser son mode de fonctionnement.

Des règles

Les règles sont des limitations sur la façon d'atteindre l'objectif ou des obstacles superflus qu'on rajoute. Par exemple, le fait que chaque pièce aux échecs ait un mode de déplacement différent rend le jeu très stratégique. Si on pouvait tout bouger n'importe comment, n'importe quand, s'il n'y avait pas d'obligation de tour par tour, ce serait à celui qui pique tous les pions de l'autre au plus vite. Autant dire que ça n'intéresserait que les petits enfants. Les règles nous poussent à développer des stratégies, à être plus créatifs, à envisager des actions plus marrantes pour atteindre les objectifs.

Le réalisme dans le jeu est une limitation, par exemple les développeurs auraient pu livrer d'emblée des mitraillettes, des chars d'assaut ou que sais-je aux joueurs. Non, il est réaliste donc les seules armes qu'on trouve dans l'environnement en début de jeu sont des poêles ou des rouleaux à pâtisserie : et c'est nettement plus plaisant et plus générateur de fierté d'envoyer valser un zombie d'un coup de poêle.



Project Zomboid, là je m'apprête à envoyer valser un zombi avec une poêle. Il y a des armes à feu dans le jeu, mais le bruit attire les zombis, donc la poêle est préférable, surtout au début.

Cependant, trop de règles trop complexes tuent dans l'œuf le jeu, car il est quasiment impossible de les retenir, de les maîtriser : https://www.youtube.com/watch?v=Xe_ncCTp8hg

Et également ici : http://www.wideo.fr/video/iLyROoafJ4qP.html

Reprenons notre activité cassage de choux-fleurs. On peut interdire d'utiliser le poing et instaurer l'obligation d'utiliser des armes insensées comme un carton de déménagement ou encore une spatule.
Le joueur va devoir faire usage de créativité et prendre la spatule à l'envers pour creuser le chou-fleur. Quant au carton de déménagement, il peut en fabriquer un outil ou l'utiliser comme tremplin pour le jeter contre un mur. Les limitations de possibilités créent du défi, du fun. Mais là encore, le gamifieur doit être également créatif et audacieux.

Un système de feed back

Autrement dit, ce sont des indicateurs objectifs de l'avancée des buts à accomplir. Par exemple, la position du pion dans un jeu de plateau indique immédiatement si on est proche du but ou non, s'il y a des dangers ou non ; le nombre de cartes en main est un indice sur le fait qu'on soit victorieux ou non ; etc. Le jeu vidéo bat tous les records en terme de feedback, car la machine peut calculer un nombre invraisemblable de paramètres : on a les classiques barres de vie, les barres de progression, les niveaux, les scores mais aussi toutes les statistiques de jeu, qu'elles concernent des événements importants, les échecs, les victoires comme les faits totalement inutiles mais fun (par exemple, la distance maximale de poulets lancés à coup de pied dans Fable).

IRL, il y a des feedbacks, mais ils changent selon les personnes ou les exigences de la situation (une personne va considérer qu'une pièce est suffisamment bien nettoyée alors que pour une autre elle est extrêmement sale), ils changent selon les cultures et habitudes (la crêpe considérée comme correcte à Paris sera considérée comme catastrophique pour un Breton), ils changent selon la sensibilité ou les connaissances des personnes (une personne trouvera le vendeur super sympathique alors qu'un autre verra qu'il essaye de les arnaquer) etc…

Il existe également des feedbacks qui paraissent objectifs, mais qui ne le sont pas tant que ça quand on creuse (cf sondages statistiques) et pourtant on fonde des objectifs pour toute la nation avec eux (ou du moins ils servent de prétexte pour imposer des objectifs).

Il existe des feedbacks objectifs, enregistrés par les machines, mais, qui au lieu de nous motiver ou de nous amuser comme dans les jeux vidéo, nous tyrannisent totalement : on pense aux méthodes de benchmark, où tous les employés sont mis en concurrence en permanence, heure par heure, traqués par des enregistreurs de statistiques.
La réalité a d'énormes problèmes de feedbacks qui génèrent malentendus, mésententes voire harcèlement (dans le cas du benchmark). Soit ils posent problème par son absence, soit par son interprétation, soit il est excessif et démesuré.

Il faudrait définir ce qu'est un bon feedback :

- **il est clair, il n'a qu'un seul sens** : par exemple, la barre de santé dans les jeux vidéo représente la vie. La vider c'est risquer l'échec et quand elle est remplie on est tranquille.

- **le feedback est un indicateur, juste un outil, pas un juge accusateur.** Il témoigne d'une situation, c'est au joueur de prendre ou non une décision. Pour certains, avoir une barre de santé basse et continuer à taper des monstres est un risque qu'ils aiment à courir ; d'autres jouent plus prudemment et se soignent avant. Mais dans un cas comme dans l'autre, on ne dira pas de l'un qu'il est mauvais ou meilleur que l'autre. Ce n'est pas ça qui compte. Or, IRL, le feedback est souvent pris comme un juge : les ventes sont en dessous de la moyenne depuis ce matin = les vendeurs sont nuls, faut les engueuler. C'est ignorer tous les autres feedback IRL, comme le temps, les événements qui attireraient les clients ailleurs, les absents dans l'équipe, les travaux bruyants dans le magasin d'à coté…

- **le feedback est un faisceau d'indicateurs qui aide à élaborer des stratégies, cependant il est « parlant » sans rien dire de ce qui est essentiel** : on peut faire un score extraordinaire et s'ennuyer à mourir ; à l'inverse, on peut avoir un score épouvantable et vivre une aventure incroyable (et même gagner dans certains jeux). IRL, une entreprise peut fonctionner à merveille, être populaire et pour autant être haïe et générer plus de mal que de bien tant en interne qu'avec ses clients. Le feedback de réussite ne dit au fond rien de l'entreprise et de sa place dans le monde, si ce n'est qu'elle gagne de l'argent. Or il semblerait qu'il y ait beaucoup de confusion à ce sujet dans la société.

Sans même aller jusqu'à une gamification complète d'une institution, il semblerait qu'un travail sur la question du feedback résoudrait quantité de problèmes :

- **en traquant les feedbacks qui génèrent des conséquences négatives et en essayant de les diminuer au maximum** :

Par exemple, on ne place pas une salle d'attente d'urgence médicale à coté d'une salle de pause aux murs minces : les patients en souffrance entendront rire, s'amuser, discuter les soignants et se sentiront abandonnés, voire moqués. Étant donné leur souffrance, évidemment ils vont avoir du mal à conserver leur self-control et il y a des risques qu'ils soient encore plus impatients et agressifs.

Les notes à l'école sont un problème : les basses notes sont vécus comme un échec fatal, comme un étiquetage « je suis nul en… » ; l'élève peut se coller ou se faire coller une étiquette de cancre. À l'inverse, la bonne note peut être crainte : là c'est l'étiquette d'intello que craint l'élève, parce que cela lui rend la vie difficile avec ses camarades. Les notes intermédiaires sont comme des sursis, des épées de Damoclès. Le système de notation actuelle accentue la pression, le stress et n'est pas forcément pertinent pour jauger de l'acquisition d'une compétence : par exemple en histoire, un élève a pu apprendre par cœur une leçon, avoir une bonne note et avoir tout oublié une semaine après ; l'essentiel, par exemple le fait de comprendre que l'antiquité a un impact sur son présent sera ignoré. Supprimer les notes n'est pas la solution : il faudrait envisager un système avec les mêmes mécanismes que le level up (parce que l'échec n'est pas stigmatisant et qu'il est un encouragement à réessayer autrement, parce que les compétences y sont vraiment acquises avant de passer à autre chose).

Les erreurs administratives ne sont jamais excusées : on accuse l'usager de ne pas avoir ceci

ou cela, souvent dans un courrier froid standardisé, alors que l'erreur impacte gravement la situation de l'usager et qu'elle n'est pas forcément de son fait. Évidemment, cela crée des situations d'incivilités. Ici, rien que d'introduire la notion de doute dans un courrier pourrait aider.

Au travail, surveiller les employés est un feedback qui dit clairement « je ne vous fais pas confiance » ou « vous n'êtes pas autonomes, vous êtes incapable ». En cela surveiller continuellement ses employés c'est les rendre moins efficaces, les stresser, leur priver de toute possibilité de fierté, d'engagement dans leur travail, c'est les énerver, baisser leur estime, etc…

- **en ajoutant des feedbacks :**

Par exemple, un indicateur de temps restant à attendre à un arrêt de bus rassure l'usager sur le fait que la ligne est desservie, il peut envisager des activités si le temps est long, il est rassuré de voir qu'il n'a pas loupé son bus, etc. On pourrait appliquer ce feedback à toutes les salles d'attente.

Un compteur d'électricité « intelligent », c'est-à-dire en plus du compteur traditionnel, permettant de voir en direct sa consommation et peut permettre de faire des économies d'énergie, de traquer les appareils trop gourmands. Le problème étant qu'actuellement ils sont connectés à Internet, ce qui pose problème en termes de confidentialité des données. Un compteur plus précis, plus simple, non connecté serait encore plus sain. Et on pourrait faire cela pour toutes les énergies, tout le monde se mettrait « au jeu » ne serait-ce par curiosité ou pour faire des économies.

Il y a fort longtemps j'étais tombée sur une petite application en ligne : on jouait avec le vrai budget d'une petite ville québécoise il me semble (si quelqu'un s'en rappelle, qu'il me fasse signe). On décidait d'ouvrir ou non la bibliothèque municipale le week-end, d'ajouter des services de nettoyage dans la ville, d'annuler ou d'ajouter des services, etc. On pouvait tester n'importe quelle politique budgétaire et c'était basé sur le vrai budget de la ville. C'était en soi un jeu très intéressant et amusant, même si on n'était pas du tout de la ville, et c'était également extrêmement instructeur. On pouvait tester n'importe quelle politique à échelle locale. Le jeu gardait en mémoire toutes les parties des joueurs et il était dit que le service de la mairie regardait toutes les bonnes idées proposées. Évidemment c'est profitable à tous.

- **en réajustant les feedbacks, en changeant de priorités aux indicateurs :**

Un vendeur qui fait énormément de ventes un jour n'est pas forcément un bon vendeur : il a peut-être employé des méthodes agressives qui empêchent la fidélisation du client, salissant l'image de l'entreprise.
Se baser uniquement sur les chiffres (benchmark) empêche de voir la réalité qui pourtant fourmille d'indicateurs simples et clairs à appréhender : les problèmes environnementaux (chaleur, froid, bruit, odeurs…) qui, s'ils ne sont pas réglés vont avoir des conséquences sur la productivité, l'humeur des clients, etc… ; la mauvaise humeur générale (ou individuelle) qui indique clairement si quelque chose a posé problème. Si on l'ignore, qu'on ne cherche

pas à comprendre pour aider les personnes à être plus heureuses, on laissera les problèmes prendre le dessus. À l'inverse une bonne humeur générale est un excellent feedback (et non un lâcher prise comme peuvent le penser les chefs autoritaires).

Une participation volontaire

On ne force pas quelqu'un à jouer. Certes, on peut faire jouer sous la houlette autoritaire, menace à l'appui, mais ce ne sera plus un jeu, la magie des mécaniques de jeu disparaîtra, même avec un jeu extrêmement immersif.
Le joueur n'aura plus de flow, il ne cherchera pas à gagner peut-être même qu'il fera tout pour perdre pour en finir au plus vite. S'il n'est pas « dedans », le joueur gênera les autres joueurs en oubliant les règles, en s'égarant, en n'aidant pas comme il le faudrait, en oubliant des actions à faire, etc.
Cette participation volontaire sous-tend une acceptation du cadre du jeu, c'est-à-dire d'accepter ses règles, ses objectifs, ses limitations : en cela le tricheur, certes participe, mais n'acceptant pas les règles, il brise le jeu, tant pour les autres que pour lui (les mécaniques ne fonctionnent plus si les règles sont brisées). Cependant ne confondons pas le tricheur avec le hacker social ingame qui lui ne triche pas mais fait autre chose ou se donne d'autres objectifs que ce que le jeu prévoit : par exemple, mettre des paniers sur la tête des PNJ, une attitude fréquente dans Skyrim ; ici chercher les limites de ce qui est faisable dans le jeu : https://youtu.be/NvEp11B83wM?list=PLVSZoKmDBr8UdW2MjaDo5uZ8ESO68Bdrk

Celui-ci reste un joueur, avec le plaisir que cela suppose.

Les excellents jeux n'ont pas besoin que les joueurs soient très motivés et enthousiastes pour obtenir une participation volontaire de longue durée : il suffit que le joueur soit curieux du jeu et le teste. Le jeu se charge d'alimenter continuellement l'intérêt du joueur et génère un flow de plus en plus intense jusqu'à ce que les mécaniques soient toutes mises à jour et devenues lassantes.

Mais IRL, c'est bien plus compliqué, même pour les jeux, par exemple les ARG : le joueur peut résister à la participation volontaire parce que son corps va y être engagé, donc son image et ce que les autres peuvent en penser. De plus, le joueur peut se demander l'intérêt de faire semblant, de complexifier la réalité, de la déformer surtout dans le but de « jouer ».

Avec cette prise en compte de la nécessité de la participation volontaire, on voit assez rapidement que notre jeu de cassage de choux-fleurs a peu d'avenir : au mieux, l'adulte y jouera pour amuser ses enfants mais il n'y passera pas l'après-midi. La réalité fait concurrence, il y a mille activités plus intéressantes, plus utiles, moins fatigantes à faire. Pourquoi casser des choux-fleurs, même si c'est un jeu, alors qu'on pourrait faire autre chose ?
On aura beau mettre un cadre attrayant au jeu de cassage de chou-fleur, IRL, cette histoire paraîtra inauthentique, peu naturelle, forcée : on préfère s'amuser « par hasard », par la force des choses, que par le biais d'un jeu qui est, de plus, assez bizarre. L'aspect factice du jeu qui intervient dans la réalité est rebutant, il apparaît artificiel, faux, on a du mal à « entrer dedans », à jouer le jeu.
Mais le jeu vidéo n'a absolument aucun mal à convaincre le participant le plus involontaire

qui soit : il suffit qu'il joue un peu et généralement, il s'y engage, s'y concentre et sans même s'en rendre compte il est dedans, au point d'avoir du mal à passer à une autre activité.
Alors qu'est-ce qui maintient ainsi le joueur, qu'est-ce qui l'engage ?

■ le monde des jeux vidéo est juste : tous les joueurs démarrent avec les mêmes chances ou malchances. Même dans les jeux de rôle, où l'on peut incarner des personnages radicalement différents tant par leurs races que leurs métiers et compétences, presque opposés en terme de faibles et de forces, il y a une forme de justice : un mage n'est pas supérieur à un guerrier, l'orc n'est pas inférieur à l'humain et même s'ils jouent différemment, ils sont égaux en chances. Les injustices sont rares et on parle de triche : par exemple, dans Civilization V, quand on veut augmenter de niveau de difficulté, les adversaires (IA) commencent avec un bonus de départ. Le joueur considère que l'IA adversaire triche car un adversaire plus doué devrait l'être en termes d'intelligence, de créativité, d'astuce, de stratégies et non de fortune.

■ Toujours avec cette question de justesse, tous les joueurs pour peu qu'ils continuent à jouer, peuvent accéder à des actions, des responsabilités complexes, épiques, importantes , impactant l'univers du jeu.

■ les aléas, positifs comme négatifs, sont suffisamment bien dosés pour que le joueur puisse gérer les problèmes et ne pas être blasé des chances qu'il peut avoir. Si le monde est juste pour les joueurs (qui sont tous égaux devant le jeu), il ne l'est pas forcément dans son environnement : https://youtu.be/HGPkxR0Vt34

Mais ces aléas, s'ils sont bien dosés, sont la force qui nourrit l'engagement du joueur : il ressentira de la fierté d'avoir réussi face à une situation pourtant mal partie et la moindre petite chance sera reçue comme un cadeau gratifiant.

■ échouer est un plaisir. Les échecs peuvent être hilarants, apprendre sur la façon de jouer, ils peuvent permettre d'expérimenter de nouvelles actions, de découvrir de nouvelles facettes du jeu.

Il y a évidemment d'autres raisons, mais nous avons gardées celles-ci pour leurs différences avec IRL et ce qu'on peut en apprendre.

À la différence d'un environnement réel, le jeu vidéo fait tout pour nous combler de bonheur, et pas d'un bonheur idiot, mais une expérience épique dont on a largement parlé dans l'article sur le flow. Le jeu vidéo fait tout pour que n'importe qui puisse accomplir de grandes actions qui lui auraient été impossibles de faire ou d'envisager de faire dans les premiers niveaux par exemple. Le jeu vidéo nous apprend à aimer l'adversité, à chercher une difficulté toujours plus importante et à ne pas être traumatisé par les échecs. Le monde du jeu vidéo est un monde où tous ont leur chance, où tout le monde a accès à un « travail » intéressant, complexe, épique, où tous ont une latitude décisionnelle importante impactant sur l'univers. Ici, tous peuvent se réaliser, développer leur potentiel et mener des actions qui changent le monde, le sauvent, le transforment.

En prenant ces critères pour « gamifier », cela suppose de changer, corriger les situations dans une institution pour que tous soient égaux avec leur différence, qu'on ne puisse pas

tricher et progressivement laisser chacun accéder à des actions puissantes.

Un rêve n'est-ce pas ?

Encore faut-il que la mécanique de la gamification ne soit pas conçue dans un but d'exploitation du joueur et basée sur des mensonges, ce que nous verrons au prochain article.

Un exemple d'une gamification extrême et dangereuse, la scientologie

Les discours sur la gamification sont extrêmement enthousiastes, qu'ils parlent d'application de cet outil au marketing, au management, à l'éducation ou encore pour « sauver le monde » (avec des applications/jeux visant à accroître, permettre plus facilement d'être altruiste, aider à combattre des grands problèmes via l'innovation. Par exemple le jeu evoke). Les seuls points négatifs soulevés sont la médiocrité des gamifications actuelles (la carte de fidélité, tout ce qui est à base de scoring ou encore de badges).

Or, il nous semble que si la gamification est conçue dans la visée d'exploiter autrui, par exemple tirer tout son argent et le formater à un dogme dont il fera la promotion, elle est totalement effrayante, car diablement efficace pour faire le mal. Car les gamifiés, eux, s'amusent ou trouvent de l'intérêt au « jeu », ne se rendent plus compte de l'exploitation et du formatage qu'ils subissent… Au point que la realité est pour eux totalement effacée et remplacée par la fiction sectaire.

Il semblait donc important de rappeler que tout outil, aussi porteur d'espoir qu'il puisse être, peut servir des intérêts qui nuisent à une majorité de personnes. Et avec la gamification, c'est encore pire que n'importe quel outil, car la gamification est vécue dans la joie, l'intérêt, l'envie d'en découvrir plus, d'en apprendre plus, d'enchaîner les victoires proposées, de « gagner » plus, etc. Et les « joueurs » ne voient alors plus les mensonges, les manipulations dont ils sont victimes, l'exploitation et pire encore, il ne voit plus la réalité sans les lunettes de cette fiction devenue leur seule réalité.

La scientologie, un RPG de développement personnel dans un univers de science-fiction

Comme dans un jeu vidéo, la scientologie a un grand but, une quête principale : que les personnes deviennent plus libres. Le jeu que la secte propose est donc une sorte de RPG de développement personnel où il s'agira de s'améliorer en acquérant des compétences, des aptitudes délivrées et affrontant des « niveaux de boss », de grandes étapes sous forme de niveaux. Ils y gagnent en « libération », puis en puissance à chaque niveau franchi.
Évidemment, la scientologie ne l'exprime pas en ces termes, mais tout gamer reconnaîtra la structure en niveaux, en level up, etc (illustration de la page suivante)

En réalité, ce qu'il se passe, c'est que plus l'individu « progresse », plus il devient prisonnier de la scientologie. Chaque niveau est une série de conditionnement et de manipulations diverses qui l'éloigne de la réalité, le coupe de tout et remplace toutes ses connaissances,

LE PONT VERS LA LIBERTÉ TOTALE

TABLEAU DE CLASSIFICATION, DE GRADATION ET DES CARACTÉRISTIQUES DE CONSCIENCE DES NIVEAUX ET CERTIFICATS EN SCIENTOLOGIE

Services d'entraînement supplémentaires qu'on peut effectuer à différents points sur le Pont*

Cours d'entraînement de troisième et quatrième dynamique

Cours de chapeautage pour OT*

Service de déblocage OT

Cours de spécialiste technique

Entraînement de superviseur des cas

Autres cours techniques

Cours de ministre de Scientologie

Rundown primaire

Cours Hubbard d'Orientation dans la vie*

Cours Hubbard La Clé de la Vie*

ENTRAÎNEMENT

Classe de l'auditeur	Certificat	Cours	Conditions préalables	Ce qui est enseigné	Dispensé à	Résultat final
Classe XII						
Auditeur Classe XII						
Classe XI						
Auditeur Classe XI						
Classe X						
Auditeur Classe X						
Classe IX						
Auditeur Classe IX						
Classe VIII						
Auditeur Classe VIII						
Auditeur Classe VII						
Classe VI						
Auditeur Classe VI						
Auditeur Classe VA diplômé						
Classe V diplômé						
Auditeur Classe V diplômé						
Classe V						
Auditeur Classe V						
Classe IV						
Auditeur Classe IV						
Auditeur Classe III						
Auditeur Classe II						
Auditeur Classe I						
Auditeur Classe 0						
Non classé						
Non classé						
Non classé						
Non classé						
Non classé						

Les caractéristiques de conscience

Liberté totale

Puissance sur chacune des 8 dynamiques

21 Source

20 Existence

19 Conditions

18 Réalisation

17 Mise au Clair

16 Buts

15 Aptitudes

14 Correction

13 Résultat

12 Production

11 Activité

10 Prédiction

9 Corps

8 Ajustement

7 Énergie

6 Édification

5 Compréhensions

4 Orientation

3 Perception

2 Communication

1 Reconnaissance

-1 Aide

-2 Espoir

-3 Désir d'amélioration

-4 Besoin de changement

AUDITION

Grade du pc	État atteint	Sujets traités en audition	Conditions préalables	Classification requise	Disponible à	Aptitude acquise
Nouvel OT XV						
Nouvel OT XIV						
Nouvel OT XIII						
Nouvel OT XII						
Nouvel OT XI						
Nouvel OT X						
Nouvel OT IX						
Nouvel OT VIII						
Nouvel OT VII						
Nouvel OT VI						
Nouvel OT V						
Nouvel OT IV						
OT III						
OT II						
OT I						

Éligibilité pour les niveaux d'OT

Cours de solo Partie II

Préparations aux niveaux d'OT

Cours de solo Partie I

Le Rundown du Soleil*

CLAIR

Rundown de la certitude de l'état de Clair*

Rundown du Soleil

Cours de mise au Clair

CLAIR

Libéré sur le Grade VI

Éligibilité pour les niveaux d'OT

Cours de solo

Préparations aux niveaux d'OT

Cours de solo

Grade VA

Grade V

CEUX QUI NE DEVIENNENT PAS CLAIRS SUR NED

Dianétique amplifiée — Selon les directives du C/S

Dianétique du Nouvel Âge (NED)*

Grade IV amplifié

Grade III amplifié

Grade II amplifié

Grade I amplifié

Grade 0 amplifié

ARC Fil direct* amplifié

Le Rundown du bonheur

Rundown de Purification

Services d'audition supplémentaires qui peuvent être effectués à différents points du Pont

L12*, Rundown de Flag des cadres OT*

L11*, Rundown de la Nouvelle Vie*

Rundown L10*

Super Puissance*

Rundown du renouveau de l'état de cause

Les rundowns donnés uniquement à Flag

Rundowns et actions spéciaux

Rundown des Faux Buts*

Confessionnaux

Le Rundown du bonheur*

Rundown PTS

Méthode Un* de clarification de mots

Cours de TR thérapeutiques

Cours de co-audition

SERVICES D'INTRODUCTION DE DIANÉTIQUE ET DE SCIENTOLOGIE

La route Réussir par la communication

La route des cours d'amélioration de la vie

La route de l'efficacité personnelle

La route de l'audition d'introduction de Scientologie

La route de la Dianétique* (Le Livre Un*)

La route de l'anatomie du mental humain

La route de la Purification

La route du chemin du bonheur

La route du cours de La Clé de la vie

LIVRES DE BASE, COURS PAR CORRESPONDANCE, FILMS ET CONFÉRENCES ENREGISTRÉES DE DIANÉTIQUE ET DE SCIENTOLOGIE

Niveaux au-dessous de « besoin de changement » de l'état humain à celui de matière

-5 Peur d'empirer
-6 Effet
-7 Ruine
-8 Désespoir
-9 Souffrance
-10 Insensibilité
-11 Introversion
-12 Désastre
-13 Irréalité
-14 Illusion
-15 Hystérie
-16 Choc
-17 Catatonie
-18 Oubli
-19 Détachement
-20 Dualité
-21 Secret
-22 Hallucination
-23 Sadisme
-24 Masochisme
-25 Délire
-26 Hilarité
-27 Fixité
-28 Usure
-29 Dispersion
-30 Dissociation
-31 Criminalité
-32 Non cause
-33 Dissociation
-34 Inexistence

Comment utiliser ce tableau

[illegible]

Définitions

AUDITEUR : [illegible]

CLAIR : [illegible]

DIANÉTIQUE : [illegible]

OT : [illegible]

PRÉCLAIR : [illegible]

RELEASE : [illegible]

SCIENTOLOGIE : [illegible]

THÉTAN : [illegible]

savoirs, aptitudes par le système scientologue (qui est totalement fou). Le but du jeu est totalement contraire à ce que la scientologie déclare.
Elle a également des buts concernant la société :

> « CIBLES, DÉFENSE
> C1.Dépopulariser l'ennemi jusqu'au point de l'effacer totalement.
> C2.Prendre le contrôle ou obtenir l'allégeance des chefs et propriétaires de tous les médias d'actualité.
> C3.Prendre le contrôle ou obtenir allégeance des personnalités politiques clé.
> C4.Prendre le contrôle ou obtenir allégeance de ceux qui gèrent les finances internationales et les faire passer à des normes de gestion financière moins précaire.
> C5.Revitaliser de façon globale les groupes sociaux au sein desquels nous opérons.
> C6.Conquérir un support submergeant de la part du public.
> C7.Utiliser tous les groupes similaires comme alliés. »
> *L. Ron Hubbard, Fondateur* (**Lettre de règlement de HCO du 16/02/1969, publication IV, confidentielle**)

Le level-up scientologue, en réalité un « level-down »

Le premier niveau à atteindre est celui de « clair », pour cela il faut acquérir des aptitudes, suivre des formations, s'entraîner. La scientologie promet que devenir « clair » augmente le QI à 135, supprime les maladies. Pour cela, il suit diverses « missions » :

– les auditions : c'est une sorte de psychanalyse avec un feedback de l'électromètre (un appareil qui mesurerait et quantifierait les états mentaux). Cela fait du bien à l'adepte de parler, il se sent gratifié de voir les victoires s'accumuler rien qu'en parlant et en pensant de la bonne manière.

En réalité, les auditions permettent à la scientologie de récolter un maximum de données sur l'individu, données qui servent à le manipuler ou à lui faire pression. L'audition est une manipulation en soi, car l'interlocuteur de l'adepte encourage les discours délirants et en profite pour bien orienter l'adepte, lui implanter de faux souvenirs. L'électromètre ne mesure qu'un peu l'électricité, c'est la version extremement pauvre d'un des composants des détecteurs de mensonges actuels. Il est vendu 4000 euros par la secte, alors qu'un bon bricoleur peut le fabriquer pour moins de 10 euros (source).

– L'étude : il s'agit d'étudier tout ce qu'a écrit Ron Hubbard. Le système d'apprentissage est bien conçu, les réussites accessibles, tout cela est extrêmement gratifiant, l'adepte peut avoir l'impression qu'il peut maîtriser tous les savoirs possibles et imaginables.

En réalité, le savoir scientologue est catastrophique, bourré d'incohérences, il manque de logique, il est totalement fou, trop simpliste. Cependant il sert à faire des tas de choses à l'adepte, notamment qu'il croit à sa puissance surnaturelle. À voir dans l'annexe de ce

fichier.

– les TR. Ce sont des exercices pratiques, visant à acquérir des aptitudes. Ici, une communication efficace :

Exemples de TR :

Deux personnes en face à face, assises et immobiles se regardent. Il s'agit de pouvoir confronter une personne sans s'esquiver ou s'échapper. Une autre modalité de ce TR est que le coach fasse tout pour déstabiliser l'étudiant. Si une attitude du coach s'avère déstabilisatrice (comme une grimace qui provoque le rire), le coach la répétera jusqu'à ce que l'étudiant ne manifeste plus de réaction.

L'étudiant lit à haute voix des phrases sans suite de *Alice au Pays des Merveilles*, et les envoie à l'autre étudiant. Il s'agit à la fois de se rendre compte qu'on ne communique pas bien (on bégaye, on avale des mots) et de se corriger pour bien formuler et envoyer la phrase avec attention et intention. L'autre accuse réception « bien compris ».

L'étudiant répète au coach la question "est-ce que les poissons nagent ?" ou "est-ce que les oiseaux volent ?". L'autre accuse réception ou selon une autre modalité du TR, s'énerve, oppose ses objections. Il s'agit pour l'étudiant de répéter ces questions malgré l'antagonisme de l'autre, de rester calme et de persister dans l'exercice malgré les interruptions et la virulence de l'interlocuteur.

En réalité, il s'agit d'affaiblir l'adepte physiquement et mentalement afin qu'il soit plus malléable pour les niveaux suivants, car ils sont plus chers et plus fous.

On passe aux choses « sérieuses » (lol)… et surtout plus chères

Une fois tout ça passé et bien sûr payé, l'adepte obtient son premier grand statut de « clair » où il a l'aptitude à « maîtriser la puissance ». Il a en quelque sorte quitté le didacticiel, il n'est plus un « noob », maintenant on passe à un autre niveau. Le nouveau but de l'adepte est de devenir OT, c'est-à-dire une sorte de surhomme aux pouvoirs surnaturels. Cela se déroule en plusieurs niveaux.

Ce qui suit est donc proposé à des personnes qui sont déjà bien conditionnées, affaiblies soigneusement au quotidien par la secte. Elles ont déjà rompu depuis longtemps avec leurs familles (ou elles sont dans la secte), travaillent avec acharnement pour la scientologie (11 heures par jour parfois, avec une seule heure de libre pour voir la famille, sans week-end et sans rétribution financière, parfois l'équivalent de 100/200 euros le mois), sont menacées ou inquiétées (elles ne doivent pas fréquenter les niveaux inférieurs, ne pas leur parler, elles ont peur d'être contaminées, etc.).

Alors oui, pour nous – et sans doute pour vous – , cela paraît totalement insensé, mais les adeptes ont déjà le cerveau totalement retourné quand ils achètent et s'entraînent à ces niveaux. Ces adeptes ne sont pas des « abrutis » ou des « faibles », n'importe qui, avec un tel conditionnement, une telle façon de vivre imposée, avec un tel épuisement physique et psychologique, sans entourage pouvant contredire ce que délivre la secte, sans lien avec le monde extérieur à la secte, plongerait dans ce délire.

À ces niveaux commence également « l'histoire principale » c'est-à-dire la science-fiction de Ron Hubbard qui passe petit à petit pour une réalité. Chaque franchissement de niveau en dévoile un peu plus sur l'histoire, exactement comme un jeu vidéo donne des « cinématiques » en récompense d'un long travail. Sauf qu'ici l'adepte donne non seulement de sa personne, a le cerveau formaté et débourse un maximum d'argent.

OT1 (150 110 $) : pour franchir cette étape, il s'agit de marcher dans la rue, seul, tout en comptant certains types de corps jusqu'à ressentir de l'euphorie, un certain type de ressenti, un « gain ». Le but est de savoir s'orienter dans l'environnement. L'adepte n'est pas surpris, l'exercice précédent OT1, célébrant son état de Clair était le même.

OT.2 (153 910 $) l'adepte apprend qu'en fait, il n'était pas si « clair » que ça. Il a encore des « enregistrements d'implants » très anciens collés à lui et qui bloquent son esprit. On lui promet donc l'éradication de ces implants avec OT2.
En audition, il s'agit de lutter mentalement contre une série d'affirmations ou négations (créer/ne pas créer; vouloir créer/ne pas vouloir créer…) tout en s'imaginant voir une lumière et ressentir un choc à chaque phrase. L'exercice se fait seul devant l'électromètre, c'est un exercice mental et oral. Certains ont cumulé jusqu'à 600 heures de cet exercice infernal.

Attention, nous arrivons bientôt à OT3 ! Accrochez-vous, ça va vous sidérer.

OT3 (158 410 $) ATTENTION! SI VOUS LISEZ CE QUI SUIT, VOUS RISQUEZ UNE PNEUMONIE selon la scientologie (cependant j'ai beau avoir lu des dizaines de fois cette histoire, je n'ai toujours pas eu de pneumonie)

OT3, est l'heure des grandes révélations, le « pré-OT » devra traverser ce qu'on nomme le mur de feu. On lui raconte l'histoire de Xenu, un méchant extraterrestre qui, pour régler un problème de surpopulation, a envoyé les individus surnuméraires dans nos volcans, et y a balancé des bombes H. Ce qu'il reste de ces esprits d'individus déclarés surnuméraires par Xenu, ce sont des bodythétans. Les méchants (le clan de Xenu) leur ont implanté des images de la future société terrienne.

Par exemple, le Christ et toutes les religions sont pures illusions inventées par la troupe de Xenu afin de tourmenter à jamais ces bodythétans. Tout le monde est en fait composé d'une de ces grappes de bouts de thétans, plus correctement nommés Bodythétans (BT).

Toute l'histoire révélée en OT3 : http://www.antisectes.net/42xenub.pdf

Dans ce niveau, il faut étudier cette merveilleuse histoire, l'adepte s'audite afin de parler avec ses thétans dans son corps et les amène à sortir de là. Il procède seul :

- Il cherche une zone sur son corps jusqu'à ce que l'aiguille de l'électromètre réagisse.
- Il demande mentalement au bodythétan de quelle zone il vient. La réponse est sensée arriver dans sa tête.
- Il demande mentalement au bodythétan de quel volcan il provient. La réponse arrive dans sa tête.
- Là, la discussion peut s'engager. Les scientologues autour de l'adepte disent que c'est une excellente chose que de parler avec ses BT.
- Puis, le bodythétan finit par partir, c'est l'aiguille de l'électromètre qui le signale.

Il y a des centaines de BT à faire partir. Ça dure donc longtemps. Parfois, certains adeptes rapportent que les « BT » parlent tout le temps dans leurs têtes. Les autres adeptes qui passent OT3 également disent voir des thétans traînant un peu partout dans la secte. Les BT, c'est un peu comme des poux ou des morpions, alors les adeptes OT3 évitent de traîner trop près des niveaux inférieurs à OT3, faudrait pas en rattraper.

Et ainsi de suite…

Ne serait-ce que par volonté de nuire à la scientologie, révélons néanmoins les secrets d'un de leur dernier niveau :

OT8 (316 050 $) l'adepte est envoyé sur un bateau prestigieux (cependant c'est à lui de se payer le voyage). Il lui est fait des révélations incroyables. Attention si vous lisez ce qui suit, vous risquez la combustion spontanée (là aussi j'ai eu beau lire et relire des dizaines de fois ces lignes, pas la moindre petite brûlure ou fumée) :

- Jésus était en fait très agressif, pédophile et homosexuel (l'homosexualité est réprimée chez les scientologues).
- Ron Hubbard est la réincarnation de Bouddha.
- Lucifer est une représentation mythique des forces de l'éclaircissement « la Confédération Galactique ».
- Seul le bouddhisme est une religion originelle, les autres n'ont servi qu'à accélérer l'esclavage de l'homme (Ron Hubbard se disait bouddhiste).

Pour acquérir ce niveau, il s'agit de communiquer avec les Body théthan (des entités extra-terrestres en vous). Les adeptes cherchent leurs Overts (les actes néfastes, les pêchés selon la scientologie) et ils demandent aux Body Thétan si ce sont leurs overts à eux ou les leurs et ils déterminent à l'aide de l'aiguille de l'électromètre l'appartenance de ces overts.

Évidemment, à ce niveau on promet à l'adepte des pouvoirs surnaturels, il est un demi-dieu. Aux niveaux OT, l'adepte est surveillé en permanence, il doit signaler tous ses déplacements, il travaille continuellement pour la scientologie (ou pour augmenter ses niveaux), il est empêché de voir sa famille et ses enfants. Même lorsqu'il ne croit pas vraiment à ces histoires de thétans, il est dangereux pour lui de s'échapper.

Voilà ce à quoi mène un système gamifié visant à exploiter totalement l'individu, couplé à des techniques de lavage de cerveau, de conditionnement et des manipulations quotidiennes : il arrive à faire adhérer une réalité de très mauvaise science-fiction, à croire à des énormités. Autrement dit, on rend l'adepte paranoïaque, on l'incite à la schizophrénie (il faut qu'il entende des voix dans sa tête, c'est une condition nécessaire aux niveaux OT) et à ce niveau, quitter la scientologie est quasi impossible. Le rebelle serait traqué, harcelé, car il est surveillé en permanence. S'il ose élever la voix, il est envoyé dans des sortes de camp de travail ou il est esclave (les RPF).

> « La vie est un jeu… Un jeu se compose de liberté, de barrières et de buts »
> **Ron Hubbard**

Ron a en tout cas conçu sa secte comme un jeu : les 4 caractéristiques développées précédemment sont extrêmement présentes : il y a foule d'objectifs, avec des sous-quêtes, des quêtes annexes, des quêtes obligatoires. Il y a des feedbacks constants : l'électromètre quantifie les états mentaux, leur réussite ou leur échec en fonction des tâches demandées (en réalité, cela ne mesure rien c'est un voltmètre) ; les autres scientologues donnent également un feedback à l'adepte sur tout ce qu'il peut dire, faire, etc. ; la secte apprend également aux adeptes à mettre tout en statistiques et à faire des calculs pour avoir un feedback sur leur progression (même sur des points inquantifiables comme l'éthique, qui en fait veut dire la soumission au dogme scientologue). Il y a évidemment quantités de règles et quant à la participation volontaire, elle s'obtient progressivement avec des techniques de manipulation, notamment certaines visant à affaiblir la personne pour qu'elle soit plus malléable, qu'elle demande d'elle-même le secours de la secte.

À cela on rajoute une grande histoire qui se déroule progressivement, un contexte qui se veut épique (cf l'image au-dessus) où l'individu se croit sauveur du monde, puissant, surhomme (alors qu'il n'en est rien, il est exploité au maximum).

On devrait garder en tête l'exemple de la scientologie, de sa gamification, car il est malheureusement fort probable que les exploiteurs du futur agissent de la même sorte, possiblement en plus efficace. Il y a déjà des entreprises où l'on n'est pas loin d'un tel niveau de folie avec un management gamifié et une fiction fortement implantée dans la tête des personnes (le demi-dieu Steeve Jobs et ses milliers d'adeptes, les temples Apple stores, le fanatisme, l'amour pour la relique iPhone, etc.)

UN EXEMPLE DE GAMIFICATION POSITIVE : QUEST TO LEARN (Q2L)

On préfère prévenir les gamers, l'école Quest to learn est tellement attrayante que c'est à en perdre tout esprit critique : nous avons eu du mal à nous concentrer sur les recherches tant cette école de rêve était enthousiasmante. Cependant, même après s'être distancié et avoir fait le lien avec les connaissances à notre disposition en psychologie du développement, en psychologie positive, en neuropsychologie, notre sentiment premier a été conforté : le modèle de Quest to Learn est une merveilleuse façon de repenser l'éducation et la rendre meilleure.

Quest to Learn a vu le jour en 2009, sous l'impulsion de Katie Salen (game designer et exerçant plusieurs professions dans l'éducation) en collaboration avec le département d'éducation de New York. C'est donc une école publique, à Manhattan, accueillant des élèves de la 6eme à la 3eme.

On y apprend les mêmes matières qu'ailleurs : histoire, géographie, anglais, science physique, biologie, mathématiques… Et on y trouve les mêmes enseignants traditionnels, mais également des game-designers.

Pour vous faire une idée de l'ampleur de la gamification opérée à Quest to Learn, nous allons nous baser sur la journée d'une élève, Rai, rapportée dans Reality is Broken de Jane McGonigal :

Le quotidien gamifié

7h15 : Rai n'est pas encore à l'école, elle travaille sur une mission secrète qu'elle a découverte cachée dans un livre de la bibliothèque. Il s'agit d'un code mathématique à briser et pour cela elle a décidé de s'associer à des amis pour parvenir à le comprendre avant tout le monde.

Personne ne lui a donné l'ordre de faire cet exercice : elle est tombée dessus par hasard et n'avait aucune obligation de le remplir. Elle le fait avec ses amis parce qu'elle a envie de le faire, de découvrir ce que le code cache.
On peut découvrir des missions secrètes partout : par exemple des textes minuscules sur des lames, uniquement lisibles via microscope.

9h00 : Cours d'anglais. Rai cherche à level up. Elle travaille sur une rédaction pour laquelle elle a déjà 5 points. Il lui en manque 7 pour obtenir la compétence « maître de la narration ». Elle réalise donc une mission d'écriture créative dans le but de gagner un point supplémentaire.

Les notes n'existent pas à Quest to Learn. Le feedback est le même que celui d'un RPG (Role Playing Game) : on sait qu'une compétence est acquise quand on a travaillé dessus suffi-

samment, de diverses manières et qu'on a réussi toutes les quêtes associées à cette compétence. Les compétences où l'on n'a pas de points ne sont pas des points faibles, des « tares » comme pourrait l'être les matières où l'on a des mauvaises notes : c'est juste que l'on ne s'est pas encore attelé à s'y améliorer, qu'il faudrait encore s'entraîner.

Avec ce système de level up, l'échec n'existe pas. Si un élève rate une quête – par exemple si Rai ne réussit pas ce qu'on suppose être une rédaction – il n'aura juste pas ses points. Le raté n'est pas enregistré et il lui suffira de tester une autre mission, ou la même mission mais différemment, pour tenter d'obtenir ses points.

11h45 : Rai va sur un PC de l'école pour mettre à jour son profil, il s'agit en quelque sorte de sa feuille de personnage. Son prof d'histoire géo lui a conseillé de se rajouter la compétence « maîtrise de la cartographie » : en effet, Rai, hors de l'école, crée des cartes de mondes virtuels et cette compétence n'est pas à ignorer. Il y a actuellement une quête d'histoire, où un groupe d'élèves doit localiser des objets ayant des origines africaines, et ces élèves auraient bien besoin d'intégrer Rai dans leur équipe afin de faire une carte de ces localisations. Ils pourront la contacter à ce but dès lors qu'ils verront son profil mis à jour.

On est ici sur le modèle du MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, par exemple world of Warcraft), un peu comme quand les joueurs se réunissent pour affronter une instance (sorte de super donjon uniquement faisable à plusieurs, avec un groupe aux compétences diverses). Les élèves doivent collaborer, s'entraider, unir leurs compétences différentes pour terminer les quêtes : les différences de chacun sont précieuses, et même les compétences hors circuit scolaire sont reconnues.

14h15 : Comme tous les vendredis, un conférencier vient à la rencontre des élèves. Ce jour-là, c'est un musicien exerçant via MAO (musique assistée par ordinateur). Il leur fait une démonstration en direct et annonce qu'il sera bientôt de retour pour les entraîner à leur futur niveau de boss.

Ce niveau de Boss représente deux semaines intensives où les élèves doivent appliquer leurs savoirs et leurs compétences pour proposer des solutions à des problèmes complexes. Ici le niveau consiste à composer leur musique via MAO, et pour cela il faudra qu'ils forment des équipes avec des compétences variées : mathématiques, informatique, musique…

Comme dans les jeux-vidéo, un niveau de boss est très difficile, donc y échouer n'est pas grave : cela fait partie du jeu, un niveau de boss qu'on réussirait du premier coup parfaitement, sans difficulté, serait un niveau de boss décevant, sans attrait, sans plaisir.

Ici, il y a en plus un aspect collaboratif et multidisciplinaire : ce serait comme une instance très difficile d'un MMORPG, avec toutes sortes d'étapes créatives à franchir.

18h00 : Rai est chez elle, elle interagit avec une intelligence artificielle à laquelle elle doit apprendre comment diviser des nombres premiers. C'est un outil qui remplace l'évaluation (« teachable agent »).

Rai n'est pas testée directement, c'est elle qui doit se faire professeur donc utiliser les

connaissances et compétences apprises de la meilleure et de la façon de la plus complète possible pour bien enseigner.

Autrement dit, cette quête part du postulat qu'une compétence est bien acquise quand on peut l'enseigner convenablement, avec rigueur, détails et pédagogie à autrui. Ce qui va donc bien au-delà d'une simple question de mémoire, mais aussi de compréhension profonde et d'opérativité de la connaissance.

Pas qu'une simple école gamifiée

Quest to learn n'est pas juste une école-RPG. Les mécaniques de jeu utilisées ne sont pas juste destinées à rendre fun les cours, il y a bien d'autres intérêts pédagogiques qui s'y cachent.

Tout d'abord, le système Quest to learn optimise toutes les compétences cognitives des élèves, et cela sans que cela paraisse un effort pour eux :

– la mémoire : comme Quest to Learn utilise des dizaines de modalités différentes pour apprendre des informations (le toucher par exemple, en construisant une cité qui représente le fonctionnement d'une cellule), comme les quêtes génèrent des émotions et des souvenirs de « vie », les informations sont apprises sans que l'élève ne s'en rende compte. On retient bien mieux une information quand elle est associée à divers souvenirs sensoriels, et encore plus quand cette information a généré une émotion ou fait partie d'un souvenir, un événement vécu à plusieurs.

– l'attention : comme les activités utilisent différents canaux, différentes modalités, leur attention est bien mieux gérée qu'en restant assis à écouter un cours magistral. S'ils décrochent, naturellement ils chercheront à faire une activité plus sociale ou plus physique et comme l'environnement leur propose cette option, mais toujours dans la thématique de la disciple, ils restent engagés dans l'apprentissage.

– le raisonnement : plutôt que d'utiliser juste la mémoire pour évaluer l'élève et qu'il sache qu'il maîtrise une compétence, on fait appel à ses capacités à raisonner. On le voit avec Rai quand elle fait sa quête « teachable agent » ; mais c'est également ce qui se passe avec les niveaux de boss. En sciences, les élèves jouent également le rôle d'expérimentateur, on leur apprend les bases de la méthode scientifique et ils posent des hypothèses qu'ils testent, par exemple cette quête :

> "Le défi proposé par cette mission consiste à placer les étudiants dans le rôle de scientifiques qui doivent élaborer et tester une théorie sur le comportement de la lumière. Ils étudieront donc ses interactions avec la matière (réfraction, absorption, diffusion et réflexion) à l'aide de caméras numériques pour enregistrer les résultats. Ensuite, via une simulation 3D (appelée Enigmo 2), ils modéliseront le mouvement à travers l'espace en

> utilisant la connaissance qu'ils auront acquise dans le monde réel pour l'appliquer à un environnement virtuel. Ils analyseront alors des données afin de comprendre les couleurs de la lumière, et ils étudieront l'œil en tant que dispositif optique. Tout au long du processus, ils emploieront la méthode scientifique pour proposer et tester des théories, observer et recueillir des résultats, et appliquer cette compréhension à l'élaboration de nouvelles théories. La mission se terminera par une épreuve scientifique demandant aux élèves de collaborer en petites équipes. Le but : construire le parcours d'un faisceau jusqu'à une cible, en opérant au moins cinq changements de direction." http://internetactu.blog.lemonde.fr/2011/09/26/quest-to-learn-lecole-ou-lon-joue-a-apprendre/

Le système Quest to learn a également des intérêts énormes d'un point de vue social :

– il est bon pour l'**estime de soi** : ici pas de cancres, pas d'étiquetages négatifs grâce au modèle du level up. À l'inverse, « l'intello » n'existe plus vraiment : tout le monde a ses points forts et ils sont tous aussi valables, le bricoleur, le créatif, le matheux ou le littéraire sont tous aussi importants dans les quêtes collaboratives. Toutes les compétences, même ne concernant pas nécessairement les disciples, sont valorisées.

– il est bon pour l'**autonomie, la débrouillardise, la créativité des élèves.** Tout dans ce système stimule la créativité, les initiatives sont encouragées et les élèves travaillent, s'organisent en autonomie. Ils peuvent participer à la mission lab (où se créent les quêtes, où l'on définit les règles des jeux), ils ont accès à une sorte de FabLab où ils peuvent bricoler leurs projets personnels, il y a une salle en réalité augmentée où ils peuvent jouer en autonomie à des jeux qui leurs apprennent des notions : https://www.youtube.com/watch?v=OTbvBY0FHjQ

– il est bon pour **la sociabilité** : les élèves sont amenés à collaborer, construire ensemble, en associant leurs différences. Personne n'est mis de côté, tous peuvent s'apporter quelque chose. Comme il n'y a pas de compétition individuelle, mais des associations, forcément l'ambiance doit être bien meilleure.

Mais le point qui nous paraît le plus admirable, c'est que Quest to Learn donne sens à toutes les disciplines, les fait faire vivre par les élèves sous leurs jours les plus intéressants, les plus palpitants. Ici les élèves n'ont pas besoin de se demander « *mais pourquoi on doit apprendre ça ? À quoi ça sert ? De toute façon ça ne nous donnera pas de métier…* » : ils voient directement les bénéfices de la connaissance, de l'apprentissage, c'est dans leur vie actuelle, cela devient leurs souvenirs, leurs armes intellectuelles opérationnelles contre l'adversité. Prenons par exemple cette quête d'histoire :

> "Cette mission demande aux élèves de voyager dans le temps, vers la Grèce antique et la naissance de la première démocratie du monde, et d'étudier le moment ou Sparte doit prendre une décision concernant les relations avec Athènes. Ils devront étudier les différences entre Sparte et Athènes et examiner le rôle de la géographie dans le développement des sociétés et des relations qu'elles entretiennent entre elles. Ils se pencheront également sur les événements historiques spécifiques qui ont affecté les Cités

> États précédant 432 av. J.-C.. Ils s'attacheront à créer et livrer un document de politique générale à la direction de Sparte (le Conseil des Anciens) indiquant quelle stratégie est la meilleure. Et ce, en utilisant des preuves pour étayer leurs idées. Afin de les aider à construire leur argumentaire, les jeunes s'immergeront dans différentes simulations numériques afin d'étudier les possibles ramifications de leurs décisions. La présentation finale (devant le Conseil des Anciens) les amènera à collaborer avec d'autres étudiants, à recueillir des faits provenant de sources multiples et à examiner plusieurs points de vue." http://internetactu.blog.lemonde.fr/2011/09/26/quest-to-learn-lecole-ou-lon-joue-a-apprendre/

Une des quêtes de cette mission historique. Nous avons traduit une partie du programme, les liens sont en annexe.

Autrement dit, alors qu'aujourd'hui bon nombre de cours sont appris pour être appris (parce que cela donne une récompense extrinsèque, comme le BAC, les félicitations des parents, l'accès à l'école choisie, etc…), à Quest to learn l'apprentissage se fait par la force des choses, parce que c'est un moyen d'atteindre une finalité attrayante ; la note n'est plus la finalité, c'est l'événement, le vécu qui prend le relais. Ce qui entraîne un intérêt intrinsèque à l'activité scolaire, et on a déjà vu à quelque point il est bénéfique d'être guidé par l'intérêt intrinsèque des activités dans l'article sur le bonheur.

On reparlera sûrement de la gamification de l'éducation, parce que c'est un domaine palpitant, riche d'espoir et de bonheur tant pour les profs que pour les élèves. En attendant, si vous êtes formateur ou professeur, je vous conseille le site http://www.instituteofplay.org/ qui fournit, explicite tous les modèles de gamification de savoirs scolaires gratuitement. C'est une vraie base théorique en game design pour milieu scolaire ou pédagogique, une mine d'or dont on a eu plaisir de traduire une toute petite partie d'un programme (I spy Greece, histoire-géo', en annexe).

Exploitationware et Crowdsourcing gamifié.

Quand nous avons défini la gamification , nous avons écarté un fait de taille : le terme gamification est répudié, mis au rencard par bon nombre de game designer et de théoriciens du jeu-vidéo.

À commencer par Jane McGonigal, qu'on a pourtant beaucoup citée : elle préfère à présent utiliser le terme de « gameful design » pour parler de cette application des mécanismes du jeu à un domaine qui n'est pas du jeu.

Pour Ian Bogost (game designer et chercheur dans le domaine du jeu vidéo), la gamification est carrément un mécanisme d'asservissement qui permet d'exploiter les participants, c'est « bullshit », ça ne sert qu'à vendre.

Mais de quelle gamification parle-t-il ?

> « Cette notion [la gamification] renvoie à un ensemble disparate de pratiques qui consistent à importer des éléments du jeu vidéo dans d'autres applications webs et ce afin de capter le public par des processus d'engagement. »
>
> *Olivier Mauco* (game designer, docteur en sciences politiques) http://www.gameinsociety.com/post/2012/01/19/Sur-la-gamification

Autrement dit, il parle de cette gamification médiocre qui a plus de choses communes à l'advergame (donc une forme de publicité), que le jeu en lui-même.

Il ne parle pas non plus d'une gamification extrême telle que décrite avec la scientologie, qui, bien qu'épouvantable, est à notre sens une vraie gamification qui oui, asservit et même retire à l'adepte sa santé mentale en remplaçant la réalité par le « jeu » scientologue.

Cette gamification« bullshit » dont les game-designers parlent, est celle des sites marchands et du mauvais management. Elle consiste à singer le jeu vidéo en :

- faisant gagner des points,
- en offrant des badges à collectionner (comme les achèvements),
- en donnant quelques feedbacks
- en créant un système de level-up,
- en créant des quêtes, objectifs à remplir.

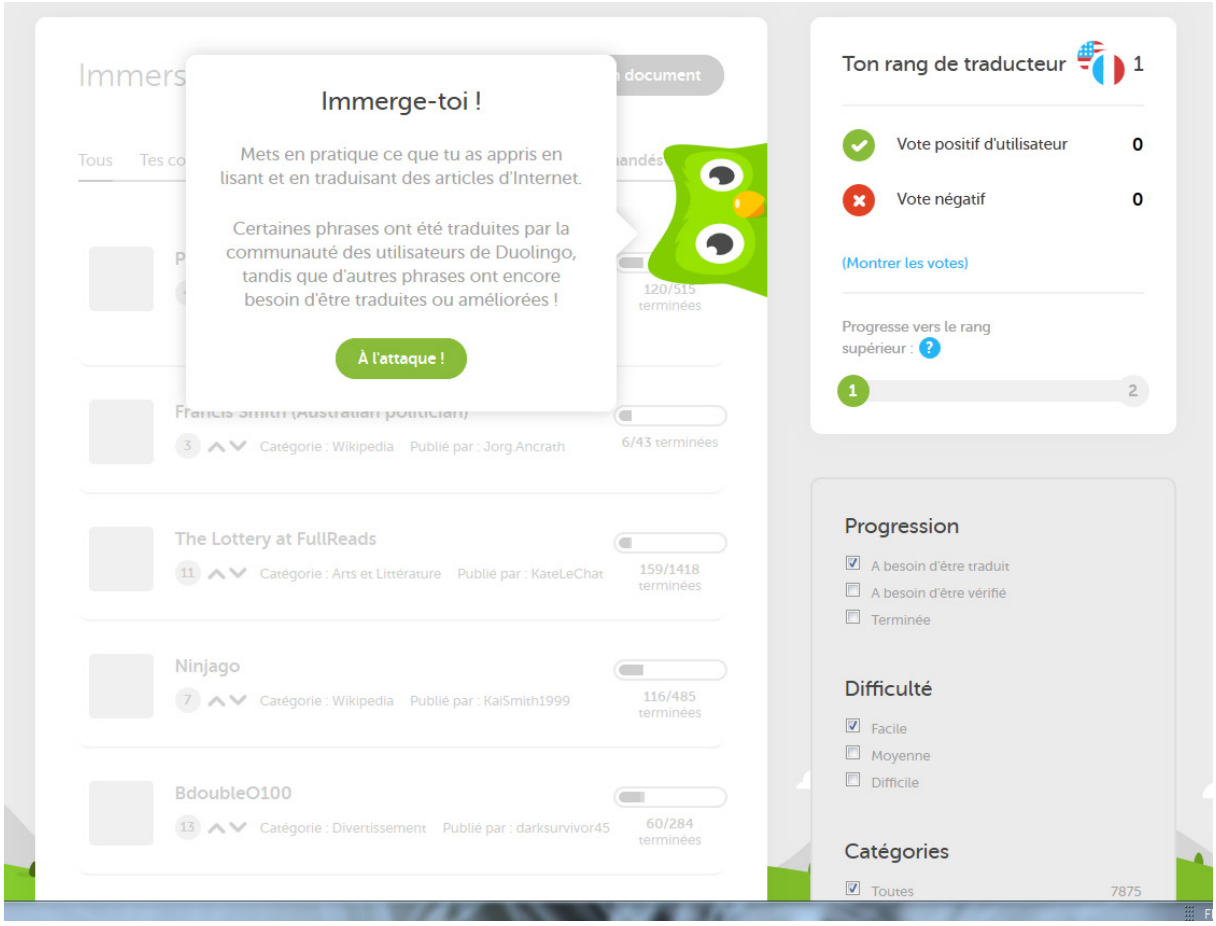
On reconnaît en effet un peu le jeu vidéo, cependant ce n'en est qu'un vernis.

Duolinguo, l'arnaque

Prenons l'exemple de Duolinguo, une application pour apprendre les langues (on peut y accéder directement via le site). On y retrouve un système de level-up, il y a des accomplissements et badges, des récompenses et les tâches sont variées et réparties en quêtes. Il y a des feedback concernant la progression de l'apprentissage de l'internaute.

Sans conteste, le système est attractif, il a l'air assez efficace, car il prend en compte l'écrit, l'oral, l'expression et la compréhension. Le temps des exercices est parfait, le système est valorisant, que l'on soit débutant ou que l'on veuille juste réviser.

Si on veut se perfectionner, vraiment travailler la langue, il est probable qu'on soit tenté par ces super quêtes :



Et c'est là qu'intervient l'exploitation de l'apprenant. L'internaute, en échange de quelques leçons gratuites de langue, va se convertir progressivement en traducteur d'articles travaillant contre rien. Et il sera content (s'il n'arrive à se projeter à d'autres moyens d'apprendre la langue), parce que oui, en effet, traduire améliore sensiblement sa maîtrise de la compréhension de la langue. De plus le système est extrêmement bien conçu, on peut travailler à plusieurs sur un même article, juger positivement de la traduction des autres, la corriger, etc. Un autre jeu se met en place, celui de récolter le maximum de « pouces » prouvant qu'on est un bon traducteur.

Duolinguo n'est pas donc une application et un site pour apprendre les langues, mais une

plateforme qui trouve le moyen d'avoir des traducteurs motivés et bénévoles à sa disposition. Une plateforme d'exploitation totale, qui fait travailler contre rien (si ce n'est une petite formation), qui gagne beaucoup d'argent sans le redistribuer à ceux qui travaillent.

Et cette forme d'exploitation est efficace à cause de la gamification, des mécaniques attractives du dispositif.

L'internaute croit s'amuser, en fait il travaille à l'œil

Pour désigner cette forme de gamification-exploitation, Ian Bogost propose le terme « **exploitationware** » : un jeu n'a pas à exploiter son utilisateur, cela va à l'encontre de la définition de jeu, donc ces applications ne sont pas du jeu, mais une espèce de virus servant à exploiter.

Ce terme d'*exploitationware* est très intéressant parce qu'il recoupe de nombreuses pratiques courantes dans le monde du numérique :

- les services dits gratuits qui en fait se font de l'argent en tirant des données personnelles à l'utilisateur et en les revendant (Facebook, google...)

- les « faux » jeux, généralement des casuals qu'on trouve sur Facebook, tablette ou smartphone, pauvres en gameplay, conçus pour être addictifs. Il faut payer en vrai argent pour continuer à jouer, avoir des améliorations de gameplay, pour obtenir des fonctionnalités. Par exemple, la désastreuse version de *Dungeon Keeper* sur tablette fait payer jusqu'à 90 euros pour obtenir de la monnaie ingame.

- certains jeux hors ceux cités précédemment tendent à adopter cette démarche marketing, avec des free to play qui ne s'avèrent pas gratuits si l'on veut continuer à jouer, des pay to win qui brise totalement la notion de jeu vidéo, et ceux qui mettent sur le marché des jeux non-finis (les sims, sim city...) pour ensuite vendre à prix d'or des DLC pauvres au possible.

Faut-il alors fuir tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la gamification médiocre ? Faut-il cracher sur toutes les applis où l'on se met à cumuler des badges, à progresser, gagner de l'expérience et voir ses stats ? Faut-il se méfier des jeux dans leur intégralité, parce que de toute manière le monde est pourri ?

Concernant les jeux vidéo, les éditeurs qui mettent la priorité à la question marketing le payent cher, notamment en réputation. Electronics arts qui bousille toutes ses licences de jeu pourtant éponymes, a une réputation catastrophique chez tous les joueurs. Et, évidemment, comme tous les jeux sont piratables et que les joueurs sont une population qui sait comment appliquer son crack sur son jeu ou flasher sa console, ils y perdent (même si ce n'est pas forcément visible, on le voit dans la popularité des torrents par contre). À l'inverse, de toutes petites équipes sans moyens, mais faisant des jeux par amour du jeu se mettent depuis quelques années à gagner des sommes folles, parce qu'ils proposent de vrais jeux, sans marketing, profonds, avec une vraie patte d'artiste, de créateur. Ceux-là, oui ils se font pirater, mais les joueurs les achètent ensuite. (on en a parlé ici)

Concernant les exploitationware, oui dans la mesure du possible il faut les fuir ; si l'on est accro à un jeu sur tablette - car oui, il en existe des excellents, je pense à *plants VS zombies* -, on peut le trouver cracker, avec toutes les possibilités payantes débloquées. On joue décon-

necté et on est absolument tranquille à tous niveaux. On peut communiquer ailleurs que sur Facebook (diaspora par exemple) et utiliser un autre moteur de recherche (duckduck go). Il y a toujours des solutions pour ne pas se faire exploiter.

Le crowdsourcing gamifié

Ce dont on va parler peut s'apparenter, d'un point de vue structurel ou mécanique, à de la mauvaise gamification, ou de la gamification très pauvre. Certains exemples pourrait même être exclu à coup de pied de la définition gamification. Cependant, ils sont à l'image de ce dont on a parlé dans l'article 2 de ce dossier, une inspiration de la mécanique des jeux, un cadre qui y ressemble sans pour autant que ce soit un vrai jeu. Ils cadrent, donnent des objectifs, des feedbacks, leur participation est libre, etc. Mais ils ne singent pas le jeu, ne cassent pas la réalité des choses : ils organisent de la façon dont on organiserait un jeu, et les utilisateurs rapportent qu'ils ont le sentiment de jouer, mais tout en sachant que ce n'est pas jeu.

Le crowdsourcing, c'est faire appel à la foule pour réaliser un travail. Il peut être une exploitation de plus : ici par exemple, il s'agit de faire appel à un maximum de graphistes qui vont travailler sans être certain d'être payé un jour, entre temps les exploiteurs s'en mettent plein les poches. Sur le Net, le travail en groupe bénévole peut émerger sans « appel à la foule », sans pour autant qu'il y ait une organisation derrière : on pense par exemple aux communautés de traducteurs traduisant les séries américaines avec une rapidité et une efficacité épatante et qui le font juste parce qu'ils aiment la série et aiment traduire. On pense à certaines équipes de pirates qui font un travail magnifique : la team alexandriz non seulement diffusait un maximum d'ebooks en ligne, mais corrigeait toutes les erreurs laissées par les éditeurs, tant à un niveau d'orthographe que de mise en page ou de compatibilités (ils ont aussi aidé un écrivain).

Le cadre qu'on laisse à disposition de la foule pour réaliser un travail doit être extrêmement bien conçu, et pour une bonne conception, il faut s'inspirer des règles de base du jeu, explicité en article 2. Et cela donne... Wikipedia, ce MMORPG textuel :

Le MMORPG de la connaissance

> « [...] *Wikipédia* se déroule entièrement dans un univers contemporain utopique où l'information et le nombre de contributions auraient remplacé la monnaie et les points d'expérience.
>
> *Wikipédia* offre ainsi un environnement immersif ayant déjà attiré plus de 10 millions de rôlistes dans le monde. Rien que dans le royaume francophone, on trouve déjà 2 204 915 joueurs impliqués dans 7,43 millions de quêtes, présentant des degrés d'achèvement divers (voir ci-dessous).
>
> Le territoire du jeu est démesuré, contenant non seulement la Terre (et cela jusque dans ses communes les plus reculées et arriérées), mais aussi la galaxie entière et même le superamas de la Vierge (10 000 galaxies tout de même). En plus de cela, beaucoup d'univers fictifs alternatifs sont gérés, comme Azeroth, la Terre du Milieu et le Disque-monde, faisant de

Wikipédia le plus grand MMORPG jamais créé (puisque, potentiellement, il inclut les territoires de *World of Warcraft*, du *Seigneur des Anneaux Online*, de *Minecraft* et de centaines d'autres jeux). Tous ces territoires sont interconnectés entre eux par des portails de téléportation, appelés liens. »

On trouve des **quêtes principales** :

- la construction de « l'arbre de connaissance » quête qui est réalisée par l'accumulation de sous-quêtes les « articles ». Cette quête peut être réalisée en solo ou en multijoueur et elles sont ponctuées d'évènements : la bataille contre les vandales et les guerres d'édition.

- la quête religieuse : il s'agit d'imposer un suivi strict des règles du jeu aux autres participants. [...]

On y trouve des **règles** (commandements divins) :

"Une encyclopédie tu feras

Neutre tu resteras

Libre Wikipédia sera

Dans la paix, tu œuvreras

Audacieux tu te montreras "

Il y a des **feedbacks** :

- les points d'édit

- les rappels à l'ordre

Et voici comment est décrit le gameplay :

« *Gameplay*

Le jeu commence réellement quand il y a débat pour savoir si un édit est positif ou pas. Jouer contre les monstres (comprendre contre l'intelligence artificielle, ici appelée Bots) est à la portée de n'importe qui, puisque même le redoutable Salebot peut être trompé. C'est donc en PvP que *Wikipédia* révèle son véritable visage : celui d'un jeu extrêmement tactique, privilégiant les alliances secrètes, le *roleplay* poussé, la manipulation mentale et la falsification de preuves. Même si le nombre d'*édits* est pris en compte lors des affrontements entre joueurs, les capacités stratégiques sont primordiales et il n'est pas rare de voir un joueur n'ayant que 1 000 contributions battre un vétéran.

Les joueurs adeptes de la confrontation se dirigent généralement vers les zones PvP, comme par exemple la Discussion:Endive, où un conflit religieux Endive/Chicon se ravive de temps en temps, et Wikipédia:Pages à supprimer où les coups de poignards dans le dos sont légions ; la zone est d'ailleurs interdite aux joueurs de trop bas niveaux : c'est-à-dire ceux ayant effectué moins de cinquante contributions (constructives ou non) dans

l'espace encyclopédique.

La magie du chaos est omniprésente dans toutes les phases du jeu. Combinés ensembles, des mots de pouvoirs donnent naissance à des enchainements de combats redoutables : « *voir la PdD de la PDD sur les BU* ». Le résultat de ces mécanismes est cependant imprévisible mais reste une vraie alternative à une argumentation intelligente avec des mots du dictionnaire. Toutes les invocations ne servent pas forcément au combat, par exemple l'invocation « *Une création de BU est toujours possible si elle respecte la règle du NPOV* » rassure à la fois celui qui l'écrit et celui qui la lit et la comprend, renforçant *de facto* les liens de confiance et d'amitié entre les deux joueurs.

Un système d'ancienneté, de modèle sociologique et de type administratif, récompense automatiquement les joueurs fidèles par des titres honorifiques proportionnels à leur âge. Ainsi on trouve des Grands Anciens, des dinosaures, des mammouths et des aurochs. L'âge prodiguant sagesse et respect, les dinosaures sont entourés d'une aura surnaturelle qui renforce automatiquement leur propos, atout de qualité dans les guerres d'édition.

Malgré cet aspect coopératif, certains aspects du jeu sont résolument individualistes. Par exemple, à l'instar de *Diablo II* et *StarCraft*, *Wikipédia* offre un mode *ladder* permanent, avec un classement des joueurs par XP sur chaque royaume, ouvert même aux anonymes. Un Gros Bill peut donc tenter d'entrer dans le top 100 de plusieurs royaumes simultanément.

Des phénomènes de type addiction, bien connus dans le domaine des jeux vidéo, se retrouvent aussi sur Wikipédia, où ils portent le nom de wikipédiholisme. » SOURCE

La description a beau être classée dans « humour », le fonctionnement de Wikipédia a un cadre clair, strict là où il le faut pour les articles, libre dans la façon dont s'organisent les participants, avec un feedback simple et clair, comme pourrait l'être un jeu vidéo. Mais à l'inverse des gamifications médiocres, des applications qui s'inspirent du jeu pour exploiter autrui, Wikipédia a un but épique qui sert l'intérêt commun.

Le jeu d'enquête qui change la politique et punit les tricheurs

Passons maintenant à un autre crowdsourcing qui ressemble déjà plus à certains sites gamifiés que Wikipédia.

L'investigation semble être un domaine réservé aux experts. Si l'on voulait enquêter sur des politiciens, on imagine plus volontiers s'y mettre une équipe chevronnée de journalistes courageux et indépendants, faisant appel à des sources bien informées, des experts juridiques, comptables, financiers, etc., plutôt que son voisin. Le citoyen lambda, dans une affaire liée à un politicien ne peut, *a priori*, que râler en constatant que les gens qui dirigent le pays dans lequel il vit sont « tous pourris ». Au mieux, il pourra exercer son regard critique au moment où le média présentera le scandale : par exemple, quand Mediapart a dévoilé l'af-

faire Cahuzac, tous les autres médias ont plus ou moins été manipulés par les spins doctors pour que Mediapart soit considéré comme complotiste, indigne d'être pris au sérieux, etc.

Or l'affaire Cahuzac était véridique.

Le citoyen, en termes d'action, ne pouvait concrètement que faire des prédictions sur ce qui était véridique ou non, estimer le poids des arguments des uns et des autres et prier, s'il croyait à l'affaire, que la justice fasse bien son travail. Personne, à moins d'être soi-même journaliste ou expert, ne pouvait concrètement agir pour faire éclater la vérité.

Frustrant...

Or le crowdsourcing, avec l'inspiration de l'organisation du jeu vidéo, peut permettre à n'importe quel citoyen d'investiguer et donc de changer concrètement certaines situations liées à la politique :

Investigate your MP

En 2009, un scandale éclate en Angleterre : un leak de note de frais des députés révèle qu'ils dépensent l'argent de l'Etat de façon illégale, pour leurs intérêts personnels. Par exemple, Sir Peters Viggers a dépensé 32 000 £ pour des frais de jardinage incluant un canard flottant à 1645 £.

Le public, les médias font alors pression pour que toutes ces notes de frais soient vérifiées afin d'identifier les dérives, les coupables et punir ceux qui en sont responsables.

Or, il y a des millions de formulaires uniquement scannés, impossible de faire une recherche globale par mot clef. Le Guardian organise alors un crowdsourcing avec une interface simple et un mode de fonctionnement accessible à tous :

[image]

1. L'internaute devait donc demander un document (par exemple il pouvait choisir en fonction de sa région).

2. Une fois le document sous les yeux, il devait sélectionner son identification (note de frais, reçu, ...)

3. Il devait retranscrire ce qui était écrit.

4. il devait signaler si le document méritait une plus grande investigation.

L'objectif était donc clair et très attractif (chercher et mettre en évidence des preuves de dérives des « puissants » ; ou aider à récupérer cet argent de l'Etat qui avait été volé pour acheter des conneries personnelles), il y avait des **règles** (la façon dont il fallait procéder pour classifier les preuves), un **feedback** (l'internaute avait des statistiques visibles sur son travail, sur l'avancée du projet, les journalistes mettaient en avant tout ce qui avait été trouvé) et évidemment une **participation volontaire.**

Bien sûr, c'est le média qui a présenté les résultats, on peut imaginer que cela lui a rapporté pas mal de visibilité, mais ce n'est pas une exploitation car tout ce travail de la foule a servi la société anglaise.

Au final, voici ce que « investigate your RP » a produit :

- 20 000 personnes ont participé et ont examiné 70 000 documents

- le travail d'examen de ces documents a été beaucoup plus rapide que si une organisation s'en était chargée.
- il a été découvert que 88 millions de lires ont été dépensées en objets personnels (par exemple 240 £ pour une affiche « girafe », 225 £ pour un stylo-plume, etc.)
- il a été conclu que les députés dépensaient le double de leur salaire.
- 28 députés ont démissionné
- 4 députés ont été envoyés en procédure pénale
- le code en rapport avec la gestion des dépenses des députés a été réécrit en partie, et d'autres anciennes règles ont été appliquées plus rigoureusement.
- les députés ont eu pour obligation de rembourser 1 million. (eh oui, c'est peu en comparaison de ce qui a été trouvé, mais c'est mieux que rien)

***

S'inspirer du jeu vidéo pour cadrer un projet, sans pour autant travestir la réalité et cela pour viser l'intérêt du plus grand monde peut donner des résultats incroyables, qui impactent clairement la réalité, positivement. Les crowsourcings présentés ci-dessus montrent qu'il n'y a pas nécessairement besoin d'une grosse gamification, que simplement une organisation claire, simple, légèrement calquée sur les bases du jeu peut suffire à réaliser des projets épiques, et cela hors de centre de pouvoir, hors des mécaniques de domination, entre citoyens et avec l'aide d'organisations à but non lucratif ou des médias qui n'ont pas oublié ce qu'ils doivent faire.

Le fait que nous ayons choisi de garder le terme « gamification », pour décrire les bonnes pratiques liées au jeu, telles que Quest to learn en propose est un choix réfléchi et engagé.

Le marketing, le monde du management a tendance à voler des concepts et des idées, et les tordre pour n'en faire que des outils d'exploitation et de manipulation. Aujourd'hui il est temps que le mouvement s'inverse et que les personnes lambda volent leurs conceptions, leurs idées et les corrigent, les recyclent pour en faire quelque chose de plus profitable.

Voler le terme gamification au champ marketing et déclarer que ce qu'eux nomment gamification n'est qu'exploitationware est donc un choix que nous avons fait en toute conscience, et cela pour « couper les ficelles » en définissant ce qui ressort de l'exploitation et ce qui ressort vraiment d'une application des mécaniques de jeu à un domaine qui n'en est pas, la gamification.

Sources et exemples de gamifications inspirantes :

Livres sur le jeu :

■ **Reality is broken**, *Jane McGonigal* Notre source principale pour ce dossier. Le livre est excellent, extrêmement positif, il est très très motivant. Cependant il est exempt de tous regard critique, ni de prospective quant aux dérives qu'une gamification ou qu'une inspiration des jeux vidéo pourrait produire si une organisation malveillante à but lucratif s'emparerait de ces idées. Il manque clairement un code éthique à ces idées de transformation du monde, et elle n'aborde malheureusement pas le problème de récolte de données, de fichage de certaines applications qu'elle cite.

■ **Philosophie des jeux vidéo**, *Mathieu Triclot* Vous pouvez le lire ici avant de l'acheter : http://www.editions-zones.fr/spip.php?id_article=135&page=lyberplayer . On ne s'est pas directement inspiré de ce livre pour ce dossier gamification, mais on l'a lu il y a bien longtemps, il a eu un impact important sur notre réflexion.

■ **Jeu et réalité**, *D.W. Winnicott*. Pour sa conception du jeu très simple et très claire : le jeu est un espace intermédiaire entre le monde interne et le monde externe d'une ou plusieurs personnes. Ni totalement externe (car un caillou peut être transitoirement un personnage dans le jeu d'un enfant par exemple) ni totalement interne (on s'engage dans le jeu, on peut s'identifier au personnage, délivrer un peu de soi dans le jeu, mais cela peut être totalement étranger au monde interne habituel. Par exemple on peut jouer un être totalement sadique dans le jeu et être très gentil au quotidien, et avoir un monde interne plutôt bienveillant).

Quelques citations intéressantes :

> « Nous supposons ici que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors ; nous supposons aussi que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience qui n'est pas contestée (arts, religion,etc.).
>
> Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant "perdu" dans son jeu. »
>
> « Ce qui m'importe avant tout, c'est de montrer que jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans le continuum espace-temps, une forme fondamentale de la vie.
>
> **Jouer doit être un acte spontané et non l'expression d'une soumission ou d'un acquiescement.** »

> « C'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi »

■ **Les jeux et les hommes**, *Roger Caillois.* On ne s'est pas directement inspiré de ce livre pour ce dossier gamification, mais on l'a lu il y a bien longtemps, il a eu un impact important sur notre réflexion ; à noter qu'à notre sens, la définition donnée du jeu par Roger Caillois (le jeu doit être libre, séparé, incertain, improductif, réglé, fictif) n'est plus valable dans le cas du jeu vidéo, et encore moins dans la gamification. Notamment sur la question de la productivité, de la fiction et de l'incertitude.

Lydification :

■ **Jouer aux jeux vidéo en hôpital de jour pour enfant : subvertir un objet du quotidien, faire la fête dans l'institution** : http://www.heavymental.fr/?p=236.L'histoire de l'installation d'une salle de jeux vidéo dans un hôpital pour enfant, avec l'explication de toutes les résistances de l'équipe puis la façon dont cette Wii est devenue un atelier thérapeutique extrêmement intéressant. Cela pose vraiment de bonnes questions, notamment sur cette résistance majeure culturelle, qui oppose le travail sérieux du jeu, sur le fait qu'on a tant de mal à concevoir que la concentration et la production sérieuse puissent s'obtenir dans un cadre ludique offrant beaucoup de plaisir.

■ **Tout une série de jeux vidéo utilisés dans le cadre thérapeutique : https://psychologienumerique.wordpress.com/travail-de-recherche/travail-de-recherche-sur-la-mediation/travail-de-recherche-sur-la-mediation-numerique-par-le-jeu-video/quels-jeux-video-en-therapie/les-jeux-video-utilises-en-therapie/ l**es sims, Fable the lost chapters, Star wars the old républic, World of Warcraft.

■ **Un psychologue explique comment il utilise les sims dans le cadre thérapeutique : https://www.01net.com/editorial/265860/michael-stora-psychologue-jutilise-les-sims-dans-le-cadre-de-mes-therapies**

■ **Une psychologue qui s'est spécialisée dans le domaine du jeu vidéo** : http://vanessalalo.com/elle parle des dernières études sur les effets psy du jeu vidéo, parle d'usage des jeux dans le cadre thérapeutique et rapporte quantités d'informations sur le sujet.

Exemples de gamifications intéressantes :

■ **Quest to learn** dont on a largement parlé ici **[en anglais] : http://q2l.org/**

■ **Institute of play [en anglais]** : **http://www.instituteofplay.org/** ici vous trouverez toutes les ressources pour concevoir des cours gamifiés, c'est extrêmement bien décrit, tout est laissé gratuitement, il y a plein de vidéos qui montrent les élèves en action dans ces jeux. Une vraie mine d'or, même quand on ne travaille pas dans l'éducation, c'est extrêmement inspirant.

■ **10 exemples de gamification pour « sauver le monde » [en anglais]** : http://www.yukaichou.com/gamification-examples/top-10-gamification-examples-human-race/#.VTedEpPCcoM

■ **Rendre les tâches ménagères motivantes [en anglais]** : http://www.chorewars.com/

■ **Un jeu pour s'aider à guérir ou traverser une situation difficile (comme arrêter de fumer par exemple) qui demande du temps, de l'énergie et de la volonté** : https://www.superbetter.com/A noter que le jeu n'a pas forcément besoin d'une application, en prenant

les règles on peut y jouer sans le support informatique (c'est la conceptrice elle-même qui le dit, elle l'a créé d'abord sans support, pour faire face à un traumatisme crânien).

■ **Une gamification toute simple : il s'agit d'un quizz**. Chaque bonne réponse équivaut à quelques grains de riz qui seront versés au programme alimentaire mondial des Nations Unis. [En français] http://fr.freerice.com/#/vocabulaire-fran%C3%A7ais/913215

■ **Rendre l'apprentissage plus stimulant**, plus accessible à tous ; c'est une très légère gamification, mais néanmoins très intéressante [en français] : https://fr.khanacademy.org/

■ **Du crowdsourcinggamifié pour faire avancer la recherche scientifique [en anglais]** : https://fold.it/portal/

■ **Grâce à une interface ressemblant à un jeu social, il s'agit de trouver un maximum d'idées pour aider à l'autonomie des personnes** face à des problèmes d'énergie, de nourriture, d'éducation, de droits, de pauvreté,etc. : http://www.urgentevoke.com/et des détails ici : http://www.urgentevoke.com/page/how-to-play

■ **Un monde sans pétrole...** Ce jeu multi-joueurs, collaboratif plongeait les joueurs dans un monde sans pétrole. Ils devaient s'imaginer dans ce monde, le décrire (*via* vidéo, textes, graphismes, etc.) mettre en commun tous les scénarios et y trouver des solutions, partager comment ils faisaient face à cette crise. Il est qualifié de jeu sérieux expérimentant les changements du futur « si vous voulez changer le futur, jouez avec d'abord » :http://worldwithoutoil.org/

■ Au sujet de la **gamification médiocre :** http://www.gameinsociety.com/post/2012/01/19/Sur-la-gamification ou ici http://www.gameinsociety.com/public/Sur_la_gamification_-_Mauco__gameinsociety.pdf

■ **Le terme exploitationware** : http://gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php?page=4

■ **Wikipédia, ce MMORPG** : http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:MMORPG

Sur la scientologie :

■ https://voxlemag.files.wordpress.com/2012/08/vox-numero-spc3a9cial-scientologie.pdf

■ Tous les niveaux confidentiels OT : http://wikileaks.org/wiki/Church_of_Scientology_collected_Operating_Thetan_documents

■ **OT8:**https://whyweprotest.net/community/threads/leak-ot8-hco-pl-7-4-70rd-hco-b-19-3-71.101594/

■ D'autres documents inédits ici également : http://wikileaks.org/wiki/Category:Scientology

■ Des journalistes s'infiltrent dans la secte : http://www.slate.fr/story/36855/scientologie-test

ANNEXE

Le programme d'une gamification scolaire par *Institute of play*

Fichier complet en anglais : https://hackingsocialblog.files.wordpress.com/2015/05/iop_i_spy_greece_mission_pack_v3.pdf
Plus de ressources ici : http://www.instituteofplay.org/

« Un isthme, nous avons eu un isthme ! » dit un élève alors qu'il regarde la carte. «Alors, que faisons-nous avec ?», demande un autre élève. Les quatre élèves regardent en bas, là où un gros morceau de papier brun est recouvert de différents symboles. « Peut-être que nous pouvons connecter notre continent avec cet autre groupe? Demandons », dit un élève. Quelques minutes plus tard, deux groupes d'élèves travaillent ensemble pour relier leurs continents sur une planète imaginaire avec un isthme.

Visitez **Quest learning in action** pour en voir plus.

À propos de ce programme

Dans les écoles telles que les *Quest Schools*, nos enseignements et nos programmes sont fondés comme l'apprentissage dans les jeux. Issu de recherches, le game-like learning (apprentissage comme dans les jeux) tire ce qu'il y a de meilleur dans les jeux et dans la façon de les faire : plonger les joueurs dans des espaces où il faut remédier à des problèmes complexes via des investigations poussées, dans lequels les challenges sont mis à niveau pour délivrer un apprentissage instantané.

Ces jeux utilisent également des systèmes de feedbacks axés sur les données pour aider les joueurs à comprendre ce qu'ils font et comment, ce qu'ils ont besoin pour travailler sur le jeu, et ce qu'ils doivent faire ensuite. Enfin, les jeux procurent des contextes engageants qui emmènent les élèves à construire des connaissances en lien avec des compétences du 21e siècle, comme la pensée systémique, la créativité, la communication, la collaboration et l'innovation.

L'apprentissage via le jeu encadre la façon dont nous planifions nos modules. Tous les modules d'apprentissage sont organisés en « missions ». Quand une mission est introduite, les élèves ont un besoin immédiat de savoir qui les engage dans la résolution complexe de cette mission. Parfois, ces missions sont organisées autour d'une trame narrative ; parfois non. Les élèves sont également amenés à endosser des rôles durant les missions, comme être détectives, espions ou journalistes.

Au commencement, les élèves ne savent pas comment résoudre le défi complexe que propose la mission ; ils doivent résoudre une série de « quêtes » qui les aident à construire le savoir et les compétences nécessaires pour compléter la mission. Durant les quêtes, les élèves utilisent les jeux et leurs autres projets pour construire leur compréhension du contenu et pour pratiquer leurs nouvelles compétences. Dans les Quest *Schools,* les professeurs aussi ont des façons créatives d'évaluer les élèves, basées sur les technologies, les jeux, avec ou non des connexions avec le monde réel.

Cette présente ressource a été conçue pour vous donner une idée du comment *Institute of play* et ses professeurs transforment l'apprentissage en expériences de jeu qui engage et enthousiasme les élèves. Même pendant les quêtes, les professeurs sont activement engagés dans le rôle de designer et d'innovateur ; il est important de noter que ces professeurs utilisent des activités et évaluations habituelles en plus des jeux.

Cette présente ressource n'inclut pas ces enseignements habituels parce que nous savons qu'ils peuvent être trouvés dans d'autres sites webs ou des livres. *Institute of play* a conçu cette ressource pour partager cette approche unique que les élèves expérimentent et pour vous fournir des idées et du matériel pour apporter à votre classe un apprentissage par le jeu.

Les programmes de *Quest Schools* responsabilisent les élèvent à devenir d'actives personnes innovantes et résolvant les problèmes du 21e siècle. Nous concevons des opportunités pour que les élèves construisent des compétences du 21e siècle, comme la pensée systémique, la creativité, et des compétences liées au social et à l'émotionnel. En pensant en système, les élèves identifient les parties et relations au sein d'un système, ils découvrent les modèles et boucles de rétroaction et trouvent des façons pour changer le système. En tant que concepteurs, les élèves font du bainstorming, construisent des prototypes, testent, via l'itération des idées et des solutions aux challenges qu'ils affrontent. En tant que membres de la communauté et citoyens, les élèves travaillent leur écoute, leur communication, la collaboration, le leadership, et la médiation.

Les sections de cette ressource comportent :

UN RÉSUMÉ DE LA MISSION

Un résumé de la narration et des défis de la mission est donné aux élèves, ainsi que des questions et des éléments persistants de compréhension pour le contenu de la mission.

UN APERÇU DE LA MISSION

Une liste de quêtes liées à la mission avec la longueur et le sommaire de chacune d'entre elles.

UNE ÉVALUATION FINALE DE LA MISSION

Une description de l'évaluation finale que les élèves devront compléter à la fin de la mission.

LES DÉTAILS QUÊTES PAR QUÊTES

Toutes les quêtes présentes dans la mission avec plus d'information à propos des objectifs d'apprentissage, les expériences d'apprentissage par le jeu et d'autres évaluations utilisées dans chaque quête.

ANNEXE

Comprend des ressources utiles, telles que :
— stratégies différentielles
— Rubrique et matériaux concernant l'évaluation finale
— liste des classiques en rapport avec la mission

TEACHER COLLABORATOR BIO

Ross Flatt attended Gettysburg College where he earned a Bachelors in History, with a content specialty in World History and a particular focus on Modern Europe. He has taught History at St. Joseph Regional High School in Montvale, NJ, History and Sociology in Robbinsville, NJ, and Global Studies at The Scholar's Academy in New York, NY. In 2009, Ross became part of the founding faculty at Quest to Learn school in New York, NY as its first Being, Space, and Place (Humanities) teacher for the 6th grade. Since then, Ross earned his Master's degree in Educational Leadership and Supervision from Fordham University and has taken on the leadership role of Curriculum Designer and Lead Teacher at **Quest to Learn**.

Since collaboration and iteration are important to our work at Institute of Play, we want to hear your feedback about this resource and its impact on your teaching. To share your thoughts and ideas, please join our Google+ community by clicking on this link: ***Institute of Play Google+ Community****.*

Résumé de la mission

Les élèves se préparent pour faire une formation militaire spartiate avec leurs boucliers.

Résumé de la mission

Dans cette mission, les élèves prennent le rôle d'espions conseillant l'Empereur Darius de Perse. L'empereur veut étendre l'Empire perse. Pour ce faire, il doit prendre une décision éclairée afin de savoir s'il doit envahir Athènes ou Sparte, deux cités États grecques de distinction. Le contenu de cette mission se centre à la fois sur l'étude de la géographie et de la Grèce Antique.

Pour conseiller correctement l'empereur, les élèves étudient la géographie, la culture, le pouvoir et le gouvernement, la guerre et les alliances, et les conséquences imprévues.

La mission se termine par un débat tenu en face de l'empereur perse et son conseil de guerre afin de savoir si la Perse devrait envahir Athènes, Sparte ou aucune des deux.

Tout au long de la mission, les élèves utilisent leurs connaissances et compétences pour réfléchir sur la Grèce antique et comment cette période de temps influence encore propres vies

Questions essentielles

- est-ce qu'il y a une fatalité géographique ?
- Qu'est-ce que le pouvoir ?
- *Does might make right?*
- Comment le passé impacte le présent ?

Mémorandum

- la géographie est souvent la clé de la survie d'une civilisation
- La guerre et les luttes sont souvent au cœur de l'histoire et du développement des civilisations.
- Des éléments des civilisations passées se reflètent souvent dans nos sociétés modernes.

« J'espionne la Grèce » est formidable pour l'apprentissage des élèves. De différentes façons, il combine les meilleurs éléments de Quest Missions : il immerge les élèves dans une expérience d'apprentissage exaltante et leur donne une tâche dans le monde réel qui les motive pour apprendre. En tant qu'espions perses pour l'empereur Darius, les élèves ont un point de départ naturel pour l'apprentissage, ils veulent en apprendre plus sur les Grecs, sur la géographie, leur façon de gouverner. Les espions doivent recueillir une foule d'information ainsi qu'évaluer l'importance de chaque information surtout quand ils doivent le remettre à un supérieur (tel que Darius) » Ross Flatt, professeur du 6e [USA] à Quest to Learn, New York

Aperçu de la mission

Titre de la Quête	Temps*	Description
Opération terre et mer	3 semaines	les élèves apprennent comment la géographie et le climat impactent le peuple. Ils utilisent leurs propres vies pour étudier l'impact de la géographie et du climat.
Opération d'infiltration du gouvernement	2 semaines	Les élèves sont mis au défi de comprendre comment Athènes ou Sparte réagirait à la domination perse. Ils apprennent leurs systèmes politiques respectifs, en se concentrant sur les systèmes politiques Grecs, Persans et américain actuels.
Opération Cité état	3 semaines	Les étudiants sont mis au défi de découvrir quelle cité état est plus précieuse en terme de sagesse et de culture, entre Athènes ou Sparte. Ils enquêtent également sur artefacts culturels de la Grèce antique étant encore importants dans notre société d'aujourd'hui.
Opération Guerres perses	3 semaines	Pour aider l'empereur Darius préparer à la guerre, les élèves apprennent les causes et conséquences des guerres, les tactiques militaires, et la complexité des allégeances.
Opération Guerre du Péloponnèse	2 semaines	Les élèves débattent sur lesquelles des cités État devraient être envahies dans la Guerre du Péloponnèse.

**temps basé sur des cours de 50 minutes, 5 jours par semaine.*

ÉVALUATION FINALE DE LA MISSION

Les étudiants argumentent pour l'invasion de Sparte lors de l'évaluation de la mission finale.

Pour l'évaluation finale de la mission, les élèves participent à un débat qui est axée sur Sparte et Athènes. En tant qu'espions bien informés sur Sparte et Athènes, les élèves débattent pour convaincre l'empereur Darius d'envahir Sparte, Athènes ou aucune cité état dans la guerre du Péloponnèse. Leur débat met l'accent sur trois aspects des civilisation spartiate et Athénienne à savoir la culture, l'aspect militaire, et le patrimoine (comment la cité état influence la Perse actuellement et dans l'avenir). Ce débat contient des prédictions sur les conséquences en fonction des choix optés par l'empereur. En utilisatant leur recherche et leur savoir acquis tout au long du trimestre, les élèves présentent leurs conclusions dans un débat en classe à conseil de guerre de l'empereur qui comprend l'enseignant et les membres de la communauté. Les groupes d'élèves choisissent leurs positions (Sparte, Athènes ou aucune) et fournissent une large gamme de preuve provenant de sources primaires et secondaires afin de soutenir le débat.

DÉTAILS QUÊTES PAR QUÊTES

Cette section fournit des informations plus détaillées sur chaque quête pour vous aider développer et concevoir votre propre version de cette mission pour vos élèves. Dans chaque quête, nous décrivons les expériences d'apprentissage ludique et énumérons les types d' évaluations produites par les étudiants comme des preuves de leur apprentissage.
Notez que tous les jeux conçus par l'Institut of play sont en italique.

Un groupe d'étudiants jouent à inhabitation, un jeu de société d'Institute of play conçu pour aider les élèves à apprendre la façon dont les civilisations s'étendent.

Toutes les évaluations utilisées dans les Quest Schools évaluent non seulement les connaissances et les compétences des élèves (alignés aux normes nationales et d'État), mais évaluent également les compétences du 21eme siècle. Ces compétences comprennent la collaboration, l'empathie, la résolution de problèmes, la pensée systémique et la créativité. Ces évaluations des quêtes vont de la responsabilisation à la formation (cela se produit quand les élèves aident les professeurs à transmettre leurs instructions) à des items classiques (quizz, tests) à des évaluations basés sur la performance (tâches similaires à celle du monde réel) à des évaluations par l'élève lui-même. Nous voulons préparer les élèves à réussir a l'université , au monde professionnel et à la vie au 21e siècle, et nous croyons que les étudiants ont besoin de soutien dans la construction de connaissances et de compétences au-delà de celles mesurées sur des tests standardisés.

En outre, lorsque les élèves jouent à des jeux pour apprendre, il existe de nombreuses façons pour que les enseignants évaluent l'apprentissage via le gameplay. Par exemple :

- circuler dans de la salle pour vérifier les choix des éléves, en écoutant les conversations, en posant des questions aux élèves.
- Demander aux élèves de créer une stratégie pour aider les nouveaux joueurs à gagner le jeu.
- Demander aux élèves de changer le jeu pour aider les joueurs a apprendre des contenus différents et / ou des compétences différentes.
- Créer des scénarios de gameplay et demander aux élèves ce qui serait possible dans les mouvements futurs du jeu.

Toutes les ressources signalées en **gras et bleu** sont d'actifs lien web. Consultez par exemple ces liens :

Lisez notre **Games and leaning design pack** sur l'utilisation des jeux dans votre classe

quête 1 : opération terre et mer

3 semaines

Les élèves sont informés qu'ils ont été embauchés par l'empereur Darius afin de devenir espions. Pour la première fois, ils apprennent que Darius a pour but d'envahir la Grèce afin d'étendre les frontières de la Perse. Après avoir pris connaissance de leur nouveau travail, ils apprennent la géographie, la culture et les caractéristiques du gouvernement perse.
Ensuite, ils reçoivent une lettre de l'empereur leur demandant d'en apprendre autant que possible sur la géographie et le climat de la Grèce afin de l'aider à élaborer des stratégies sur la façon dont la Perse pourrait envahir la Grèce.

Thèmes et compétences visées

- les termes géographiques
- la lecture et l'interprétation de cartes
- la géographie, le gouvernement et la culture de la Perse
- La géographie de la Grèce antique
- l'impact géographique sur le peuple
- Trouver les idées centrales dans des textes
- Faire des résumés de textes
- L'utilisation de plusieurs supports et formats.

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
Galactic Mappers	Jeu de carte et de créativité	C'est un jeu conçu pour aider les élèves à apprendre les termes géographiques et avoir des compétences en cartographie
Persia Wiki page	Écriture (d'informations)	En classe, les élèves créent une page wiki à propos de la Perse. Ils sont affectés à différents sujets et sont tenus de partager leurs recherches sur la page wiki de classe. Ils demandent le feedback de classes supérieures ayant des cours liés aux premières civilisations
Carte interactive de la Grèce ancienne	recherche et présentation	Les élèves utilisent National Geographic's Mapmaker Interactive Tool pour rechercher le climat et la géographie de la Grèce. Ils partagent leurs recherches grâce à un outil de présentation (Keynote, PowerPoint)
Inhabitation	jeu de plateau	C'est un jeu pour aider les élèves à comprendre les multiples facteurs qui ont permis aux anciens chasseurs-cueilleurs de s'établir puis d'évoluer vers des communautés agraires et sédentaires.
Your neighborhood	carte numérique et écriture	les élèves utilisent scribble maps pour montrer la géographie de leur voisinage et ils écrivent à propos de l'impact de la géographie sur leurs actions et décisions en temps habituel.

2 semaines

quête 2 : infiltration du gouvernement

Dans le cadre de la mission, l'empereur Darius demande aux élèves de se renseigner sur les dirigeants d'Athènes et de Sparte et sur leurs gouvernements respectifs afin de l'aider à anticiper la manière dont les Grecs pourrait répondre à la domination perse après l'invasion. Les étudiants doivent atteindre leurs contacts à Athènes et Sparte et de demander de l'information sur le gouvernement.
Les élèves étudient également le gouvernement perse pour en savoir plus sur la façon dont l'Empereur Darius régit. Avec toutes ces informations sur les systèmes politiques en main, les élèves travaillent sur la définition du pouvoir politique avec leurs propres moyens et enquêtent sur qui détient le pouvoir dans des systèmes politiques différents, y compris une brève étude sur l'actuel système politique américain.

Thèmes et compétences visées

- Les différents systèmes politiques (par exemple l'oligarchie et la démocratie)
- la définition du pouvoir
- Le pouvoir dans différents systèmes politiques
- l'Organisation actuelle du gouvernement américain
- Trouver les idées centrales dans des textes
- Faire des résumés de textes
- L'utilisation de plusieurs supports et formats.

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
Political System Comics	Bandes dessinées et écriture	Ils utilisent **Comic Life** pour expliquer la variété des systèmes politiques. Une paire d'élèves choisit un système politique pour ses recherches et pour se concentrer sur la bande dessinée.
U.S. Government Mind Mapping	Mind Map	Ils utilisent un logiciel de mind mapping (comme **XMind**) pour créer une visualisation du systéme de gouvernement amérisain avec ces différentes parties et les relations entre ces parties.
People's Voice	jeu de plateau	Ce jeu aide les élèves à comprendre les différences entre les différents gouvernement où les décisions sont prises par un seul leader ou au contraire par des votes en groupe.
A Brave New World	jeu vidéo	Ils utilisent Minecraft, formant des mini-sociétés, collectant des ressources et fabriquant des structures. Au cours du jeu ils testent différentes façons de gouverner dans leurs minis-sociétés.

quête 3 : opération Cités-Etats

3 semaines

Pour l'aider à élaborer des stratégies pour ses plans d'invasions, l'empereur Darius a besoin que ses espions obtiennent plus d'informations sur la cité-état qui apportera le plus de valeur à l'Empire perse, soit sparte, soit Athènes. Les élèves doivent collecter des informations au sujet de l'éducation, de l'art, de l'économie, de la religion et des droits de Sparte et Athènes. Les élèves transfèrent leurs apprentissages à notre époque en identifiant quels aspects culturels de Sparte et Athènes font partie de notre culture actuelle.
À la fin de la quête, les élèves décident ce qu'ils voudraient inclure dans capsule temporelle pour les historiens de 3014 afin d'aider les personnes du futur à comprendre ce qu'était la vie en 2014.

Thèmes et compétences visées

- la culture d'Athènes et de la Grèce
- les connexions culturelles entre la Grèce antique et le présent
- utilisation d'artefact pour comprendre le temps et le lieu historique
- l'argumentation, les preuves, la revendication
- compétences en discussion

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
a day in the life	vidéo	ils utilisent iMovie pour créer un documentaire de 3 ou 4 minutes à propos d'un jour de la vie d'un Spartiate ou d'un Athénien de leur choix (enfant, esclave, femme, homme, professeur...)
Royal Letter	écriture (argumentaire)	Ils écrivent une lettre à Darius donnant des arguments pour choisir la cité état qui a le plus de valeur culturelle pour la Perse (Athènes ou sparte). Ils révisent leurs lettres selon l'appréciation de leurs pairs.
Find it!	jeu physique et écriture	Ils visitent un musée avec des artefacts de la Grèce antique et participent à une chasse au trésor centré sur les régions du monde. Ils font alors des connexions entre ce qu'ils voient au musée et leur culture actuelle.
Socratic Smackdown	jeu crayon et papier	Ce jeu aide les élèves à apprendre à discuter autour des textes et y trouver des preuves , cela afin des liens et provoquer la réflexion, les questions, pour discuter autour des mythes grecs.
3014	écriture et graphisme	lles élèves créent une capsule temporelle en ligne, remplie avec des images et des sons qui aideront les futurs historiens en 3014 à comprendre ce qu'était la vie en 2014.

quête 4 : opération guerres perses

3 semaines

L'empereur Darius utilise tout ce qui a été collecté par ses espions pour envahir Athènes. L'invasion échoue en raison d'une alliance inattendue entre Sparte et Athènes. Après l'échec perse, l'empereur rappelle ses espions envoyés au front et leur demande de raconter comment Sparte a aidé Athènes à vaincre son armée.
Les élèves étudient les tactiques de guerre afin d'améliorer l'armée perse et en apprennent davantage sur les guerres dans l'histoire de la Grèce antique ainsi que ses causes et conséquences.
Enfin, les élèves comparent les tactiques militaires de Sparte à celle utilisée aujourd'hui.

Thèmes et compétences visées

- les tactiques militaires en Grèce antique
- les causes et conséquences courantes des guerres
- les tactiques militaires actuelles
- L'utilisation de plusieurs supports et formats.

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
hoplons	boucliers	les élèves font des recherches sur les tactiques militaires de Sparte et utilisent ces informations, pour créer leurs propres hoplons (bouclier de la Grèce antique)
time to phalanx	jeu physique	des groupes d'élèves sont en compétition lors de formations en phalange spartiates, ils doivent être le plus rapide et efficace avec leurs hoplons.
war flowchart	organigramme et écriture	ils créent des organigrammes sur ordinateur en utilisant Gliffy ou en le faisant sur papier pour montrer les causes et conséquences des guerres.
diplomacy	jeu de plateau	dans ce jeu, les joueurs usent de stratégies pour gagner des terres et ressources durant la guerre. Cela les aide à apprendre les tactiques militaires et la complexité de la guerre.

quête 5 : opération guerre du Péloponnèse

2 semaines

l'Empereur Darius surprend ses espions en leur disant que Sparte et Athènes sont maintenant en guerre l'une contre l'autre.
L'empereur veut envahir la plus faible cité-état et s'allier avec la plus forte. . Il demande à ses espions de recueillir des renseignements à propos de la guerre entre Sparte et Athènes, puis il veut débattre afin de savoir quelle cité-État devrait être envahie. Il attend une décision du Conseil de guerre de Perse.

Thèmes et compétences visées

- Les causes de la guerre du Péloponnèse
- Définition et rôles des alliés
- Arguments, conquête et preuves
- Débat et présentation des compétences

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
diplomacy	jeu de plateau	Ils jouent encore à diplomacy afin d'en apprendre plus sur la prise de décision en contexte de guerre.
The emperor's décision	présentation et écriture	Les groupes d'élèves présentent des arguments pour savoir si la Perse devrait allier avec Sparte ou Athènes pendant la guerre. Certains groupes présentent aussi des arguments pour ne pas participer à la Guerre du Péloponnèse. Ils doivent convaincre le conseil de guerre. Les sujets abordés dans le débat concerne la force militaire la culture, les bénéfices pour la Perse et son avenir. Un groupe à des sujets secrets.