

La vie quotidienne sera-t-elle un grand terrain de jeu en 2020 ?

Par *mogirard*

Créé le 06/07/2012 - 04:20

La vie quotidienne sera-t-elle un grand terrain de jeu en 2020 ?

Vendredi, 06/07/2012 - 03:20 [0 commentaire](#)

- [Diminuer la police](#)
- [Augmenter la police](#)
- [Imprimer](#)
- [Version PDF](#)

•

- [Tweeter](#)

•

•

0 avis :



[zoom](#)

La ludification devrait se répandre d'ici 2020 et fera sans doute partie intégrante de notre vie de tous les jours. Ses racines dans la culture pré-digitale des consommateurs suggèrent qu'elle est là pour durer.

Les start-up et fournisseurs de services découvrent sans cesse de nouvelles manières d'implémenter la gamification : des mécaniques de jeu et systèmes de récompense à la mode qu'on voit fleurir partout, de l'enregistrement dans les applications aux suites de productivité au travail. Certains analystes technologiques prévoient que ces outils feront partie intégrante de notre vie d'ici à 2020, mais leurs théories sur la façon dont cela se manifestera diffèrent. Une partie est d'avis que les éléments de jeu peuvent constituer une aide dans les secteurs où ils apparaissent, comme par exemple l'éducation, la santé, l'entreprise et la formation. Une autre partie voit plus loin et y voit une façon de manipuler en douce le comportement des utilisateurs. [Un rapport conjoint](#) de l'université d'Elon et de l'Internet & American Life Project de Pew examine les différents points de vue relatifs à la façon dont les « couches de jeux » affecteront ces secteurs dans le futur.

De nombreux experts ayant répondu à l'enquête considèrent 2020 prématuré pour constater un résultat probant de l'influence croissante de la gamification. Ceci dit, le décollage pourrait être affecté de manière

significative par la façon dont les organisations culturelles l'utilisent : cela pourrait la faire passer de la tour d'ivoire des start-up à l'homme de la rue. Un des experts interrogés estime que « si les églises, les clubs comme le Rotary et les Kiwanis estiment qu'ils peuvent mieux remplir leur mission en faisant passer certaines activités ludiques de don sur le smartphone de leurs membres, nous aurons dépassé une barrière culturelle importante. »

L'étude suggère par ailleurs que le terme ludification est peut-être relativement inadapté. Les jeux seront de plus en plus ancrés dans les attentes des clients quand ils sont en ligne, font des achats ou utilisent des logiciels, et dans la vie quotidienne. Par conséquent, tout en se banalisant, le terme « ludification » pourrait perdre de son sens, et par conséquent, dans le processus de déploiement de masse, on verra probablement éclore une nouvelle appellation plus précise et plus adaptée, comme par exemple « **sociologie inférentielle** ». En effet, la ludification elle-même n'est pas si nouvelle : nous adaptons simplement à la sphère digitale des comportements déjà existants. Ce qui est réellement nouveau, c'est l'ampleur du phénomène et son omniprésence.

[L'Atelier](#)

Noter cet article :

Recommander cet article :

-
- [Tweeter](#)
-

- **Nombre de consultations :** 247
- **Publié dans :** [Internet](#)
- **Partager :**
 - [Facebook](#)
 - [Viadeo](#)
 - [Twitter](#)
 - [Wikio](#)

[Internet](#) [éducation](#) [formation internet](#) [jeux](#) [loisirs](#) [ludique](#) [numérique](#) [réseaux](#) [santé](#) [vie quotidienne](#)

URL source: <https://www.rtflash.fr/vie-quotidienne-sera-t-elle-grand-terrain-jeu-en-2020/article>