



HAL
open science

Gamification et Toyification : concepts et définitions

Julian Alvarez

► To cite this version:

Julian Alvarez. Gamification et Toyification : concepts et définitions. Master. DU Apprendre Par Le Jeu (APLJ), Distanciel, France. 2025. <hal-04980635>

HAL Id: hal-04980635

<https://hal.science/hal-04980635v1>

Submitted on 6 Mar 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 - Attribution - Non-commercial use - ShareAlike - International License

Gamification et Toyification : concepts et définitions

Julian Alvarez

DU APLJ
v1.0



Sommaire

Gamification, Toyification & LivX

LOADING

Histoire et Positionnements

LEVEL 1

Éléments de jeu (Gamification) / de jouets (Toyification)

LEVEL 2

Design d'objets & Produits dérivés

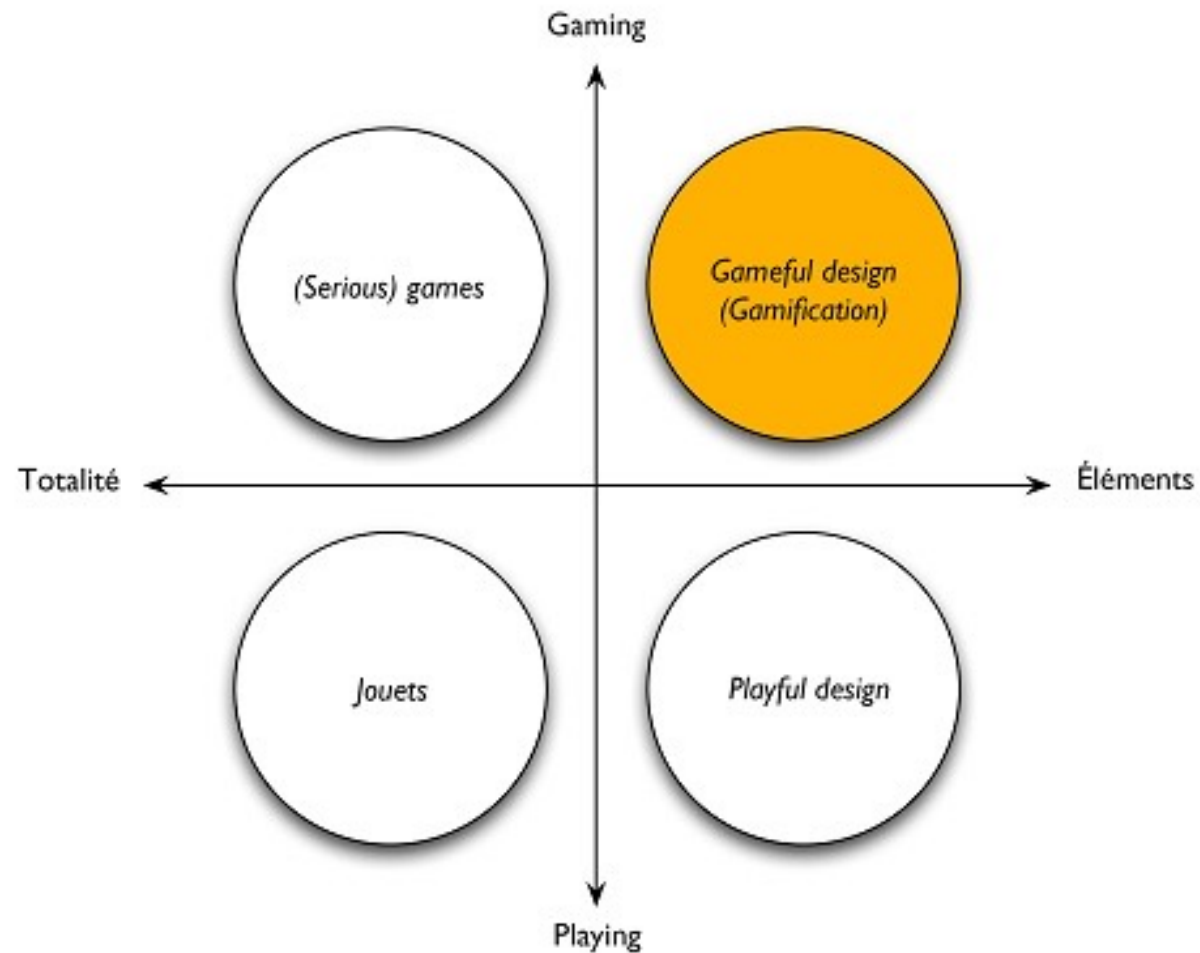


PRESS "PLAY" TO LOAD



Concepts de Gamification & Toyification

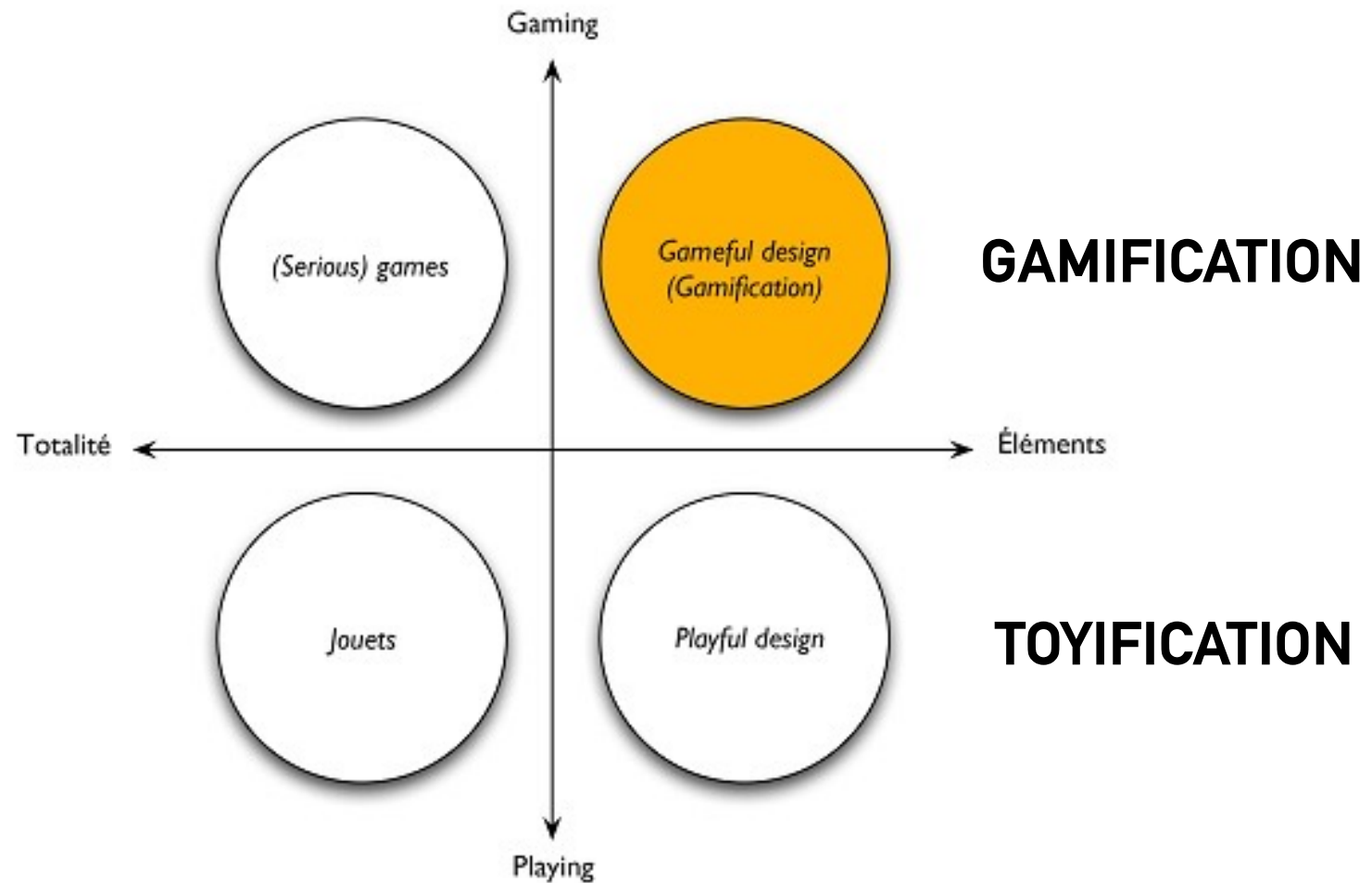
1



« La gamification sur les axes playing/gaming et éléments/ensemble » (Deterding et al., 2014)

Concepts de Gamification & Toyification

1



« La gamification sur les axes playing/gaming et éléments/ensemble » (Deterding et al., 2014)

Pour Deterding, Dixon, Khaled et Nacke
« la gamification est l'usage d'éléments de game design dans des contextes non ludiques »
(Deterding et al., 2014)

Mais que représente concrètement des « éléments » de game design (Gamification) ?



Ou bien des « éléments » de design de jouets (Toyification) ?



Ce qui peut s'entendre par « éléments » dépend surtout d'une construction sociale...

De là, nous comprenons que définir le concept de « Gamification » est finalement une affaire complexe car cela tient de la subjectivité.

Gamification, Toyification & LivX

LOADING

Histoire et Positionnements

LEVEL 1

Éléments de jeu (Gamification) / de jouets (Toyification)

LEVEL 2

Design d'objets & Produits dérivés



Éléments de jeu (Gamification)

1

#1 – Style vidéoludique (Pixel Art)

Les années 1980 ont été l'âge d'or des jeux vidéo de style arcade. Durant cette période, les jeux vidéo comportaient des graphismes 2D pixelisés (liés aux technologies 8 et 16 bits) tels que Donkey Kong ou Double Dragon...



Éléments de jeu (Gamification)

1

#1 – Style vidéoludique (Pixel Art)

Une idée de l'utilisation du Pixel Art dans un site internet est par exemple Shopify proposant des menus et contenus représentés en mode 2D-16 bits. L'effet « madeleine de Proust » pour le public ciblé est ici visé...



Exemple : Shopify (<https://shopify.dev>)

Éléments de jeu (Gamification)

1

#2 – Parallax scrolling

Moon Patrol (Atari, 1982) présente un décor lunaire constitué de plusieurs plans. Les montagnes vertes se déplacent plus vite que les montagnes bleues. Cela produit un effet de parallaxe donnant une impression de profondeur.



Éléments de jeu (Gamification)

1

#2 – Parallax scrolling

Ce principe de défilement parallaxe se retrouve dans la conception de plusieurs sites Internet, comme celui d'Indofolio qui propose plusieurs niveaux d'arrière-plan, mais aussi des éléments de premier plan.



Exemple : Indo Folio (<http://www.indofolio.com/>)

Éléments de jeu (Gamification)

1

#2 – Parallax scrolling

Si le défilement peut être horizontal, il peut également être vertical.

WEBMARKETING & CO'M propose des nuages positionnés sur deux plans qui produisent un effet de parallaxe lors du défilement de la page principale du site.



Exemple : WebMarketing&CO'M (<https://www.webmarketing-com.com/>)

Éléments de jeu (Gamification)

1

#3 - L'évocation de l'artefact de jeu

Prenons par exemple un jeu de cartes...



Éléments de jeu (Gamification)

#3 - L'évocation de l'artefact de jeu

Sur ce site, l'évocation des cartes à jouer est proposée. On offre à l'utilisateur une affordance connue et attrayante. Effet de surprise : que va t-on trouver au dos de la carte manipulée ?



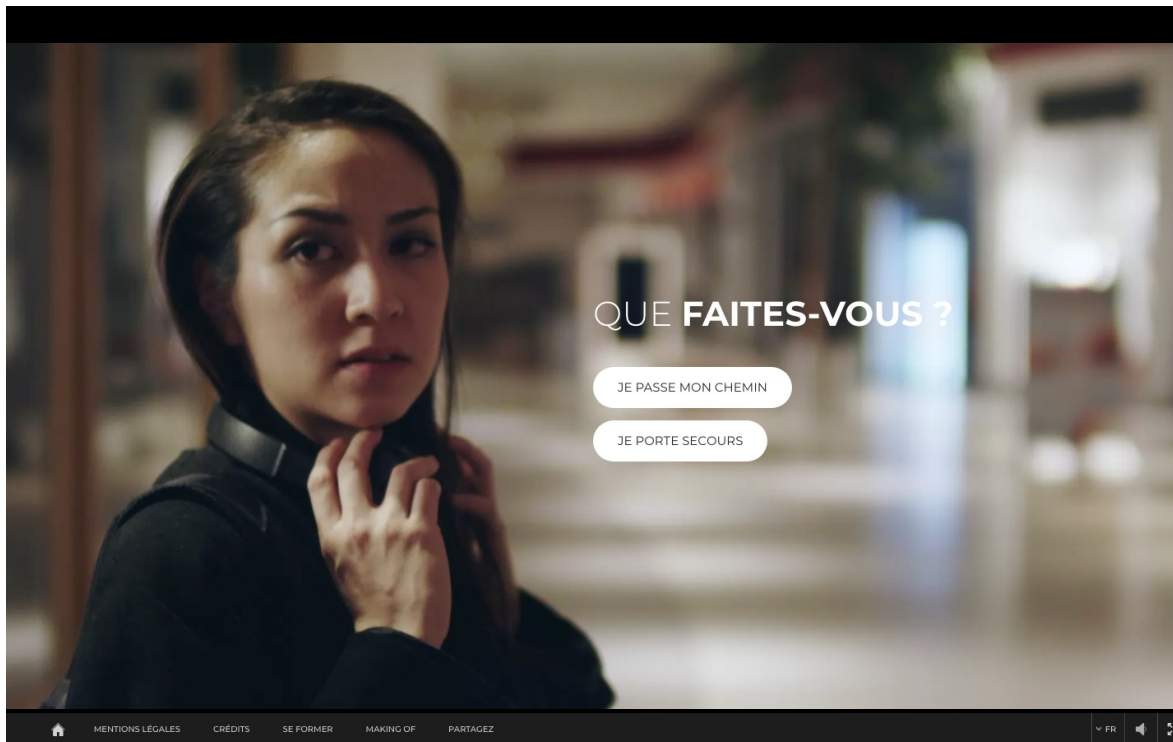
Exemple : The Cool Club FWA (<https://fwa.thecoolclub.co/>)

Éléments de jeu (Gamification)

1

#3 - L'évocation de l'artefact de jeu

Si l'on a pris pour exemple un jeu de carte, rien n'interdit de prendre comme source d'inspiration une interface de jeu vidéo ou de Serious Game pour penser la navigation d'un site Internet.



Exemple : Le coeur de Cathy (<http://sauveunevie.be/e1>)

Eléments de jeu (Gamification)

1

#4 – La barre de progression

Dans certains jeux vidéo, on montre au joueur sa progression dans un niveau via une barre...

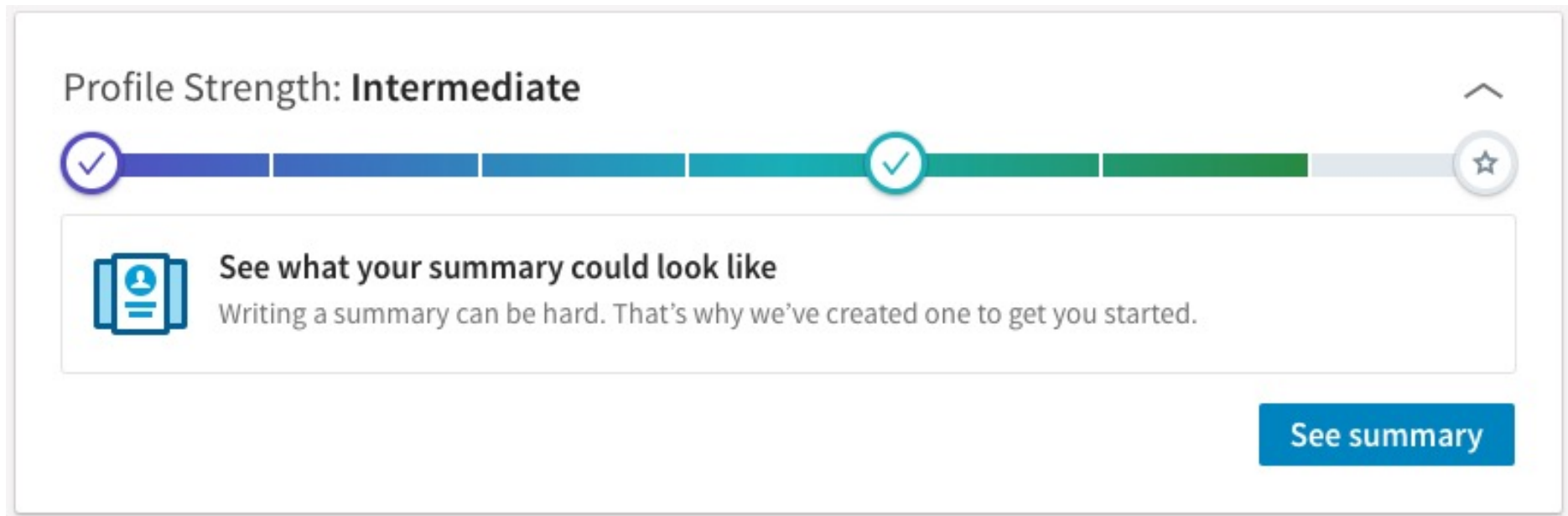


Éléments de jeu (Gamification)

1

#4 – La barre de progression

Sur LinkedIn, on vous invite à renseigner votre profil. Une barre de progression montre à quel étape vous en êtes. L'idée étant de vous inciter à finaliser la tâche.

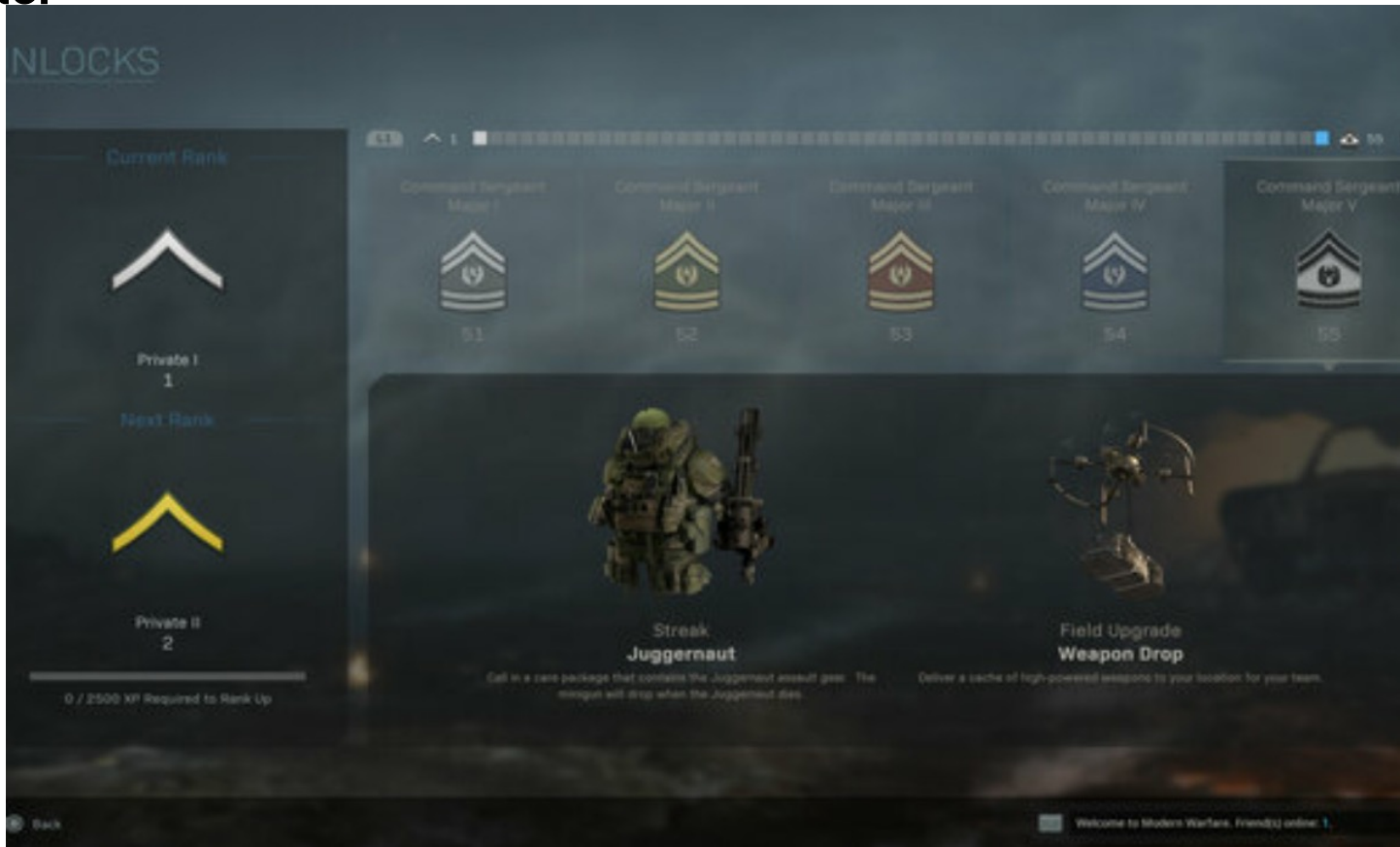


Exemple : LinkedIn (<https://www.linkedin.com>)

Éléments de jeu (Gamification)

#4 – La barre de progression

La notion de progression peut aussi se traduire par l'obtention de grades comme dans Call of Duty par exemple. L'idée est de jouer sur l'engagement du joueur et le garder captif dans l'utilisation du titre. Le grade est aussi indicateur pour la communauté.

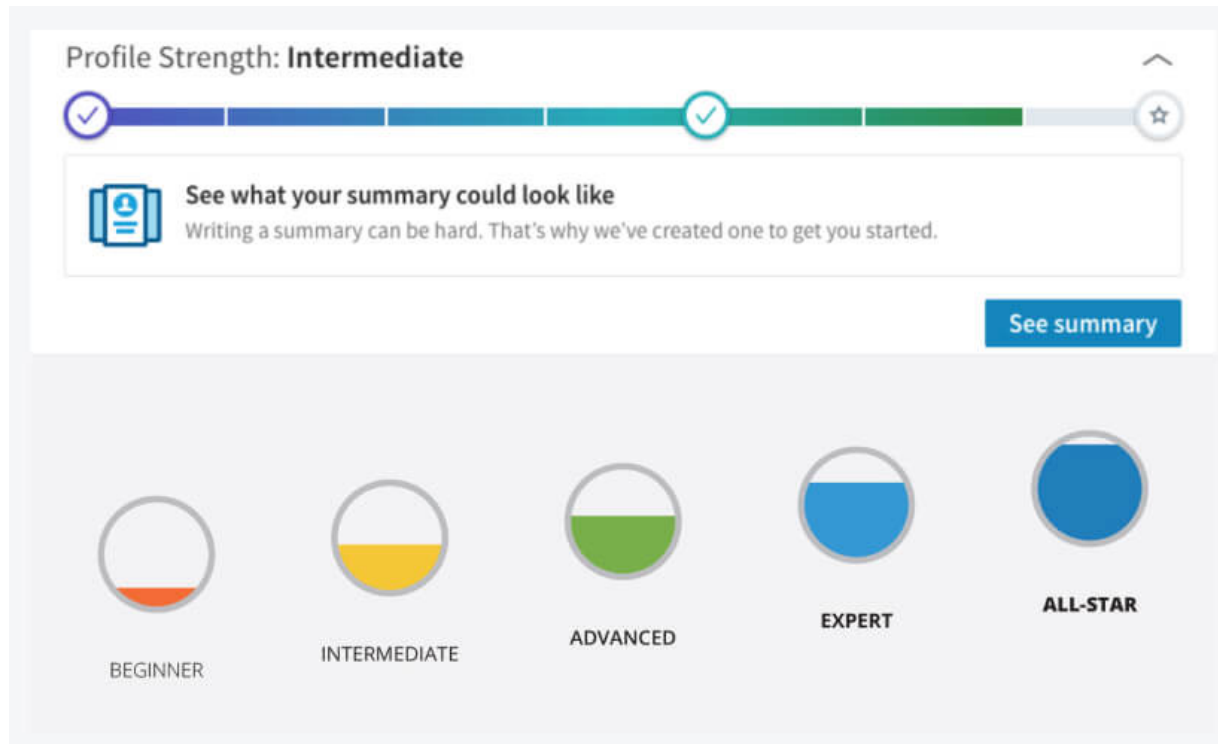


Éléments de jeu (Gamification)

1

#4 – La barre de progression

Sur LinkedIn on retrouve cette même logique. En fonction de la quantité de texte fournie dans son profil, on change de statuts : « Débutant », « Expert », « All-Star »... L'idée est de vous inciter à mieux renseigner votre profil en jouant sur l'aspect communautaire.



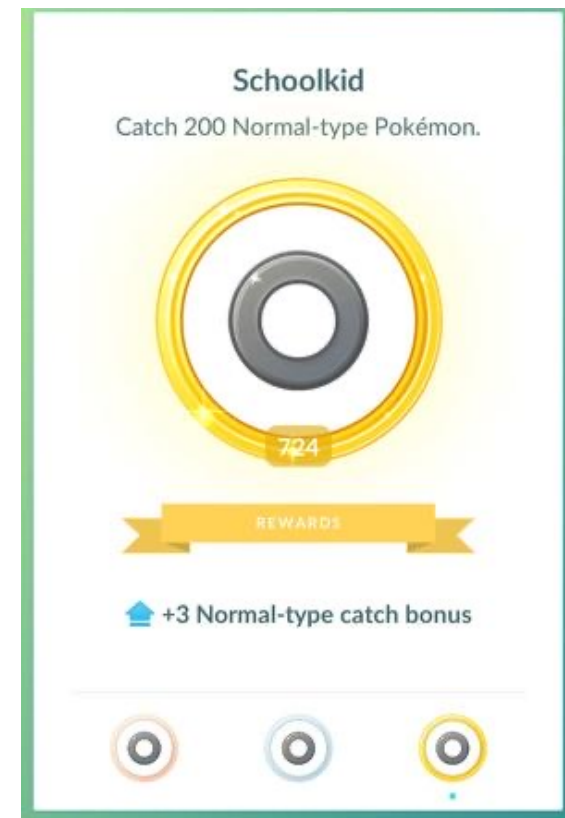
Exemple : LinkedIn (<https://www.linkedin.com>)

Éléments de jeu (Gamification)

1

#5 – Médailles / badges de compétence

Pokemon Go propose des médailles à gagner en fonction de la persévérance et l'assiduité du joueur. Il s'agit de différentes barres de progressions associées à différents registres / thématiques. L'engagement est au cœur de cette démarche.



Eléments de jeu (Gamification)

#5 – Médailles / badges de compétence

Sur le site Coursera on retrouve cette notion de badges qui peuvent venir récompenser les utilisateurs sur leurs progrès au niveau des cours suivis... Mais aussi sur leurs pratiques communautaires (aider, conseiller, participer...)

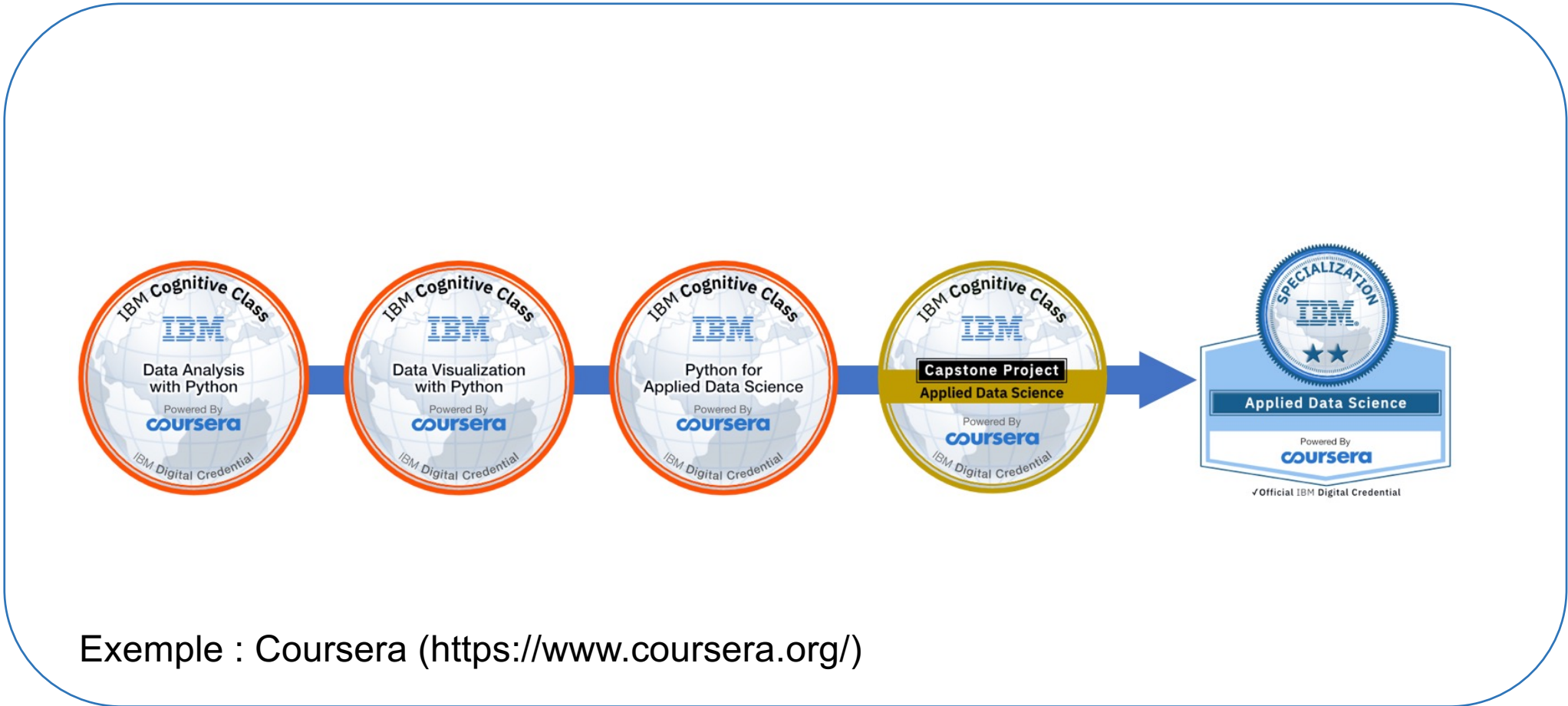


Exemple : Coursera (<https://www.coursera.org/>)

Éléments de jeu (Gamification)

#5 – Médailles / badges de compétence

Sur le site Coursera, on retrouve aussi la notion de badges venir émailler une barre de progression...



Exemple : Coursera (<https://www.coursera.org/>)

Éléments de jeu (Gamification)

#6 – Arbre de compétences / options

Sur le site Coursera, on retrouve aussi la notion de badges venir émailler une barre de progression...



Éléments de jeu (Gamification)

#6 – Arbre de compétences / options

Selon les compétences acquises ou les options débloquées on peut acquérir des privilèges comme par exemple de nouvelles armes, véhicules, technologies...




Éléments de jeu (Gamification)

1

#6 – Arbre de compétences / options

On retrouve cette logique sur le site Blablacar où en fonction de sa participation, de l'aide apportée à la communauté et de la durée d'utilisation du site, on accède à des options et fonctionnalités supplémentaires.



BlaBlaHelp
Aidez les membres de la communauté

Niveaux d'Expérience sur BlaBlaCar

	Débutant	Habitué	Confirmé	Expert	Ambassadeur
E-mail et mobile vérifiés	Bienvenue !	✓✓	✓✓	✓✓	✓✓
Préférences choisies		✓	✓	✓	✓
Photo de profil présente				✓	✓
Avis positifs reçus		★ 1 avis	★ 3 avis	★ 6 avis	★ 12 avis
Part d'avis positifs reçus		★ > 60 %	★ > 70 %	★ > 80 %	★ > 90 %
Ancienneté		📅 1 mois	📅 3 mois	📅 6 mois	📅 12 mois

Exemple : Blablacar (<https://www.blablacar.fr/>)

Eléments de jeu (Gamification)

1

#7 – Le compagnon virtuel / Chatbot

Les compagnons virtuels se retrouvaient souvent dans les jeux vidéo éducatif. L'exemple le plus connu étant Adibou. Il a notamment pour but de commenter et guider les actions de l'utilisateur...



Cet été, profitez des petits prix TER pour découvrir les plus belles régions françaises, en train et à petits prix.

J'en profite

Cet été tentez de gagner vos courses VTC ou Tax Mon Chauffeur et voyagez en toute tranquillité !

Je réserve

TGV
!nOui



TGV

Pour trouver

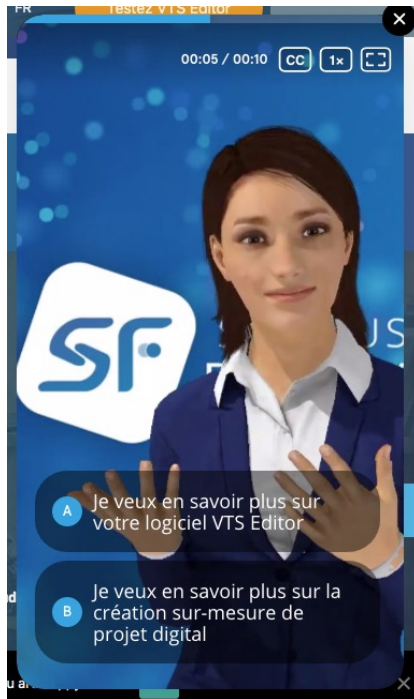
Exemple : SNCF / Ouigo (<https://www.oui.sncf/>)

Éléments de jeu (Gamification)

1

#7 – Le compagnon virtuel / Chatbot

Les compagnons virtuels ou ChatBot peuvent prendre diverses apparences, plus ou moins photo-réalistes... La question étant de savoir ce que l'on cherche à véhiculer comme image auprès des utilisateurs...



Exemples de Chatbot

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

Si on était jusqu'à présent face à de potentiels éléments, la chose se complexifie quand l'élément introduit s'apparente à du jeu à part entière...

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

1

#8 – Insertion de jeux

La gamification peut également être perçue comme l'introduction de jeux dans un contexte ou un objet qui en est dépourvu à l'origine... Dans ce registre on peut se tourner vers les Google Doodle et les différents jeux proposés...

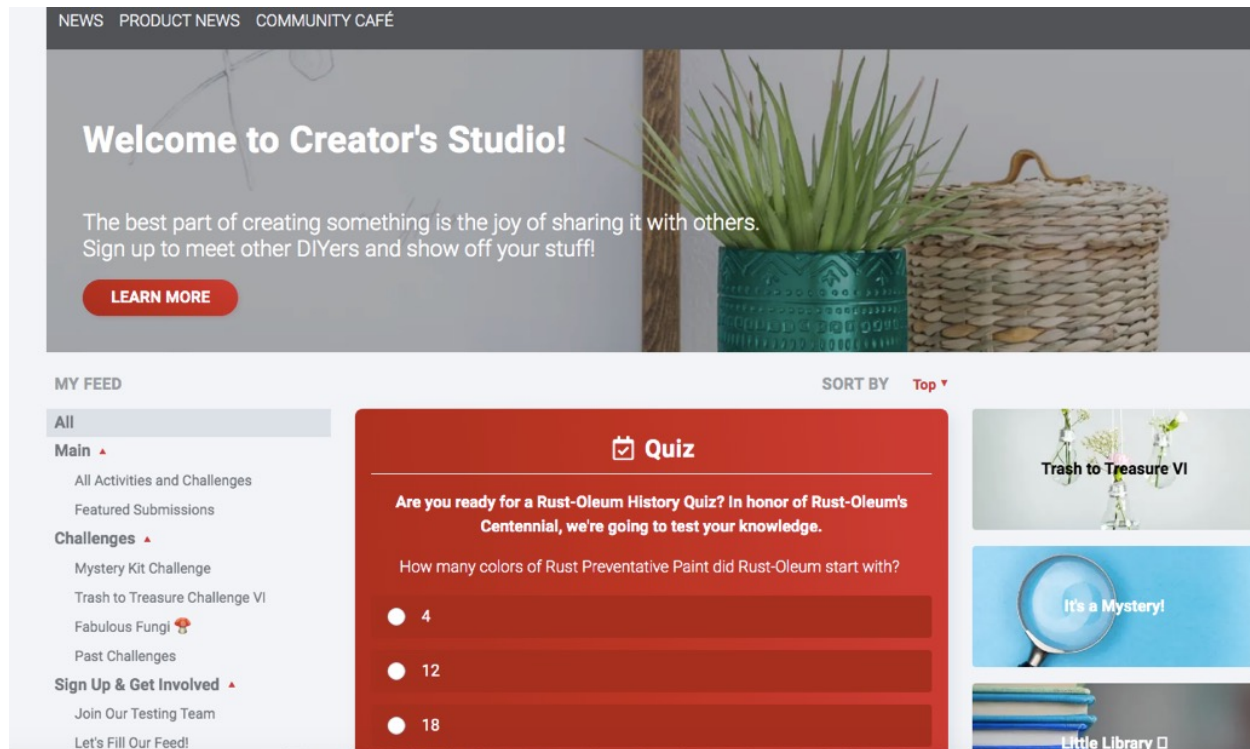


Exemple : Google Doodle (<https://www.google.com/doodles>)

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

#8 – Insertion de jeux

D'autres sites Internet propose l'insertion de quizz comme par exemple Creator's Studio Rust Oleum. Cette approche permet en parallèle de sonder les utilisateurs du site au passage...



Exemple : Creator's Studio Rust Oleum (<https://creatorsstudio.chaordix.com/>)

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

1

#9 – Systèmes auteurs de jeux pour gamifier

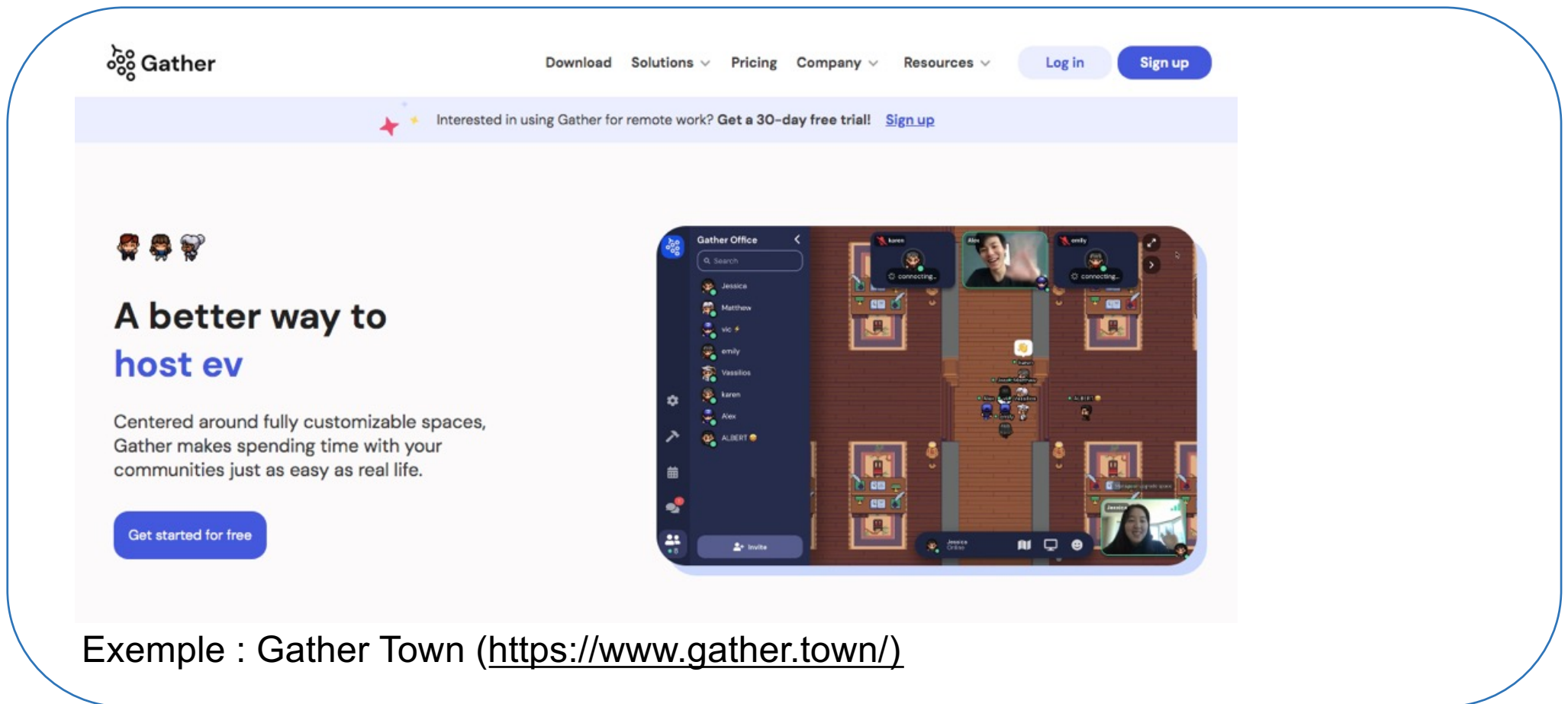
Il est possible de faire usage de systèmes auteurs destinés à concevoir des jeux vidéo, à l'instar de Secret of Mana, pour imaginer des plateformes multi-utilisateurs gamifiées.



Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

#9 – Systèmes auteurs de jeux pour gamifier

Gather Town permet de créer des lieux (bureaux, salles événementielles...). Vous pouvez déclencher des médias (vidéo, photos, images, etc.) et des visioconférences (zoom) pour chaque participant sur les zones prévues à cet effet.



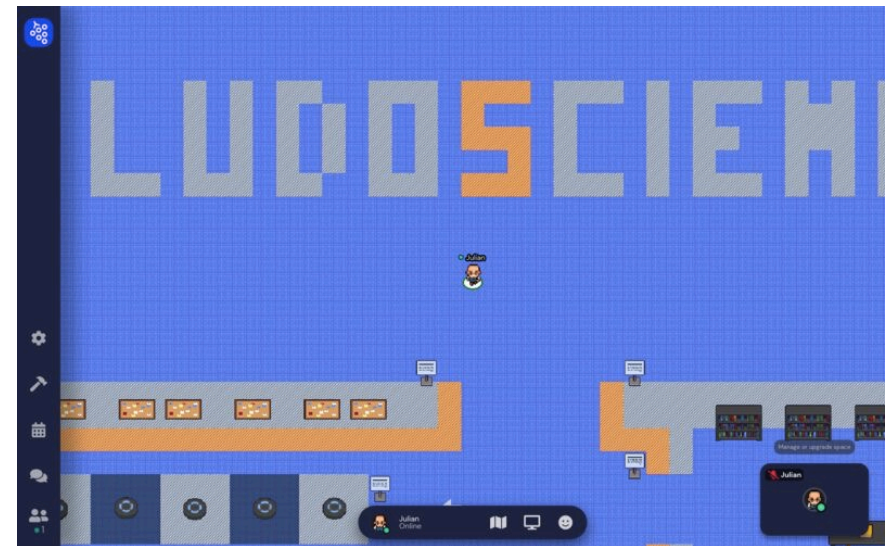
Exemple : Gather Town (<https://www.gather.town/>)

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

1

#9 – Systèmes auteurs de jeux pour gamifier

Le site Ludoscience existe sous la forme d'un site web traditionnel (www.ludoscience.com) et via GatherTown (<https://lnkd.in/gJe5csK>). Dans les deux cas, il s'agit d'accéder au même contenu, mais l'expérience utilisateur est différente.



Exemples : Site Ludoscience (www.ludoscience.com)
et la version Gather Town (<https://lnkd.in/gJe5csK>)

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

1

#10 – Gamification avec des environnements 3D

Les jeux vidéo en 3D et la réalité virtuelle peuvent aussi permettre la gamification. La société Immersive Factory propose une plateforme collaborative en 3D permettant à tout un groupe de personnes de se rencontrer dans un environnement virtuel avec des lieux dédiés aux événements : salles de conférence, salles de formation, salles de réunion, salles de cinéma, ateliers, etc.



Exemple : Virtual Campus / HUB (<https://immersivefactory.com/>).

Quand Gamification et jeux sérieux se confondent...

On peut voir la gamification comme un processus inverse du serious game design. Dans le premier cas, on part d'un élément ou contexte utilitaire pour lui associer du jeu ou du ludique... alors que dans le second cas, on part du jeu pour lui assigner des visées utilitaires.

Et la toyification, c'est quoi finalement ?

Éléments de jouets (Toyification)

1

#1 – Evocation de jouets

Des jouets peuvent aussi être évoqués et mobilisés dans le design d'un produit. Prenons par exemple un circuit de course automobile...



Éléments de jouets (Toyification)

1

#1 – Evocation de jouets

Le site MagicSocket propose ainsi comme barre de défilement l'évocation d'un circuit automobile. On peut ainsi valoriser le contenu du site. Il est possible de faire avancer les voitures sur le circuit pour progresser dans le site web.



Eléments de jouets (Toyification)

#2 – Insertion de jouets

A l'instar de la gamification, la Toyification peut également être perçu comme l'introduction de jouets dans un contexte ou un objet qui en est dépourvu à l'origine... Certains Google Doodle s'apparentent à des jouets vidéo...



Exemple : Google Doodle (<https://www.google.com/doodles>)

Éléments de jouets (Toyification)

La toyification semble finalement assez marginale au regard de la gamification. Ce dernier aurait finalement tendance à l'englober...

Gamification, Toyification & LivX

LOADING

Histoire et Positionnements

LEVEL 1

Éléments de jeu (Gamification) / de jouets (Toyification)

LEVEL 2

Design d'objets & Produits dérivés



PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL 2



La gamification peut aussi désigner l'introduction d'aspects ludiques ou des évocations du jeu au sein d'une société...

Design d'objets & Produits dérivés

#1 – Produits dérivés - textile

La gamification et la toyification concerne aussi les produits tangibles. Dans le domaine du textile, on recense des références à des licences de jeux vidéo...



Tee-Shirt Space Invaders



Chaussettes Tetris



Bonnet Mario

Design d'objets & Produits dérivés

#2 – Produits dérivés – objets quotidiens

De nombreux objets quotidiens se basent sur des licences de jeux vidéo également... Ici des licences de produits basées sur Pac-man et Space Invaders par exemple.



Radio réveil Pacman / Space Invaders



Mug Space Invaders

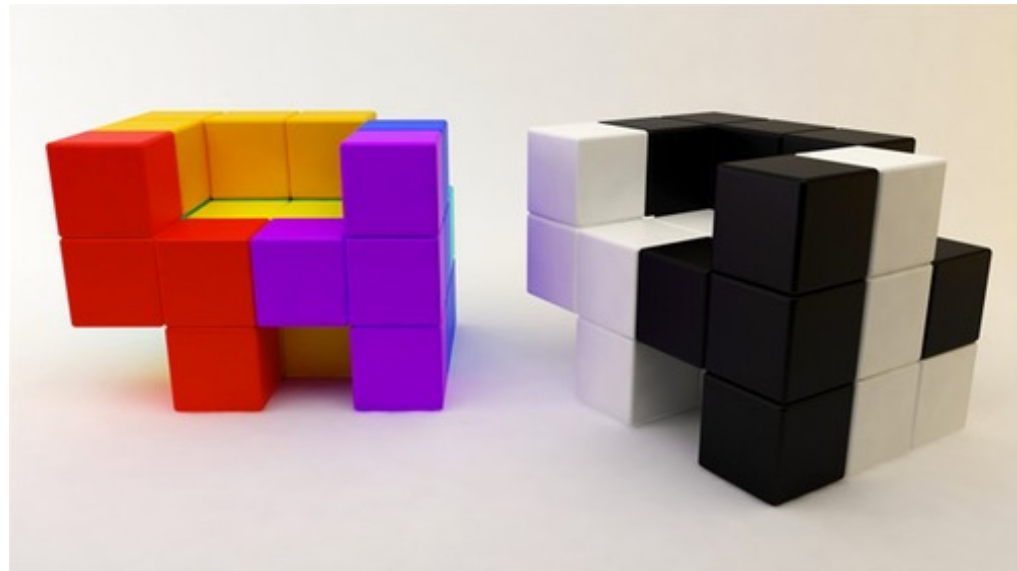
Design d'objets & Produits dérivés

#3 – Produits dérivés – déco & meubles

Les meubles et objets de décoration n'échappent pas à cette règle. Ici une lampe et des fauteuils basés sur la licence du jeu Tetris.



Lampe Tetris



Fauteuils Tetris

Design d'objets & Produits dérivés

#4 – Produits dérivés – alimentaire

L'alimentaire, notamment les surcreries et autres pâtisseries peuvent évoquer des licences de jeux vidéo. Ici la licence Mario utilisée pour des bonbons et gâteaux d'anniversaire et de mariage.



BONBONS MARIO



Gâteaux d'anniversaire et de mariage

Design d'objets & Produits dérivés

#5 – Produits dérivés – art urbain

Nous avons évoqué le Pixel Art avec certains sites Internet. Il est possible de retrouver des références à Pac-Man ou Space Invaders dans le cadre de l'Art Urbain...



Graph Space Invaders



Graph Pacman

Design d'objets & Produits dérivés

1

#5 – Produits dérivés – art urbain

Nous pouvons aussi recenser des installations qui font références à des licences de jeux vidéo...



Installation Mario



Installation Tetris

Design d'objets & Produits dérivés

#6 – Produits dérivés – immobilier

Des habitations ou hôtels peuvent également faire l'objet de références à des licences connues de jeux vidéo.



Hôtel Pacman



Hôtel Tetris

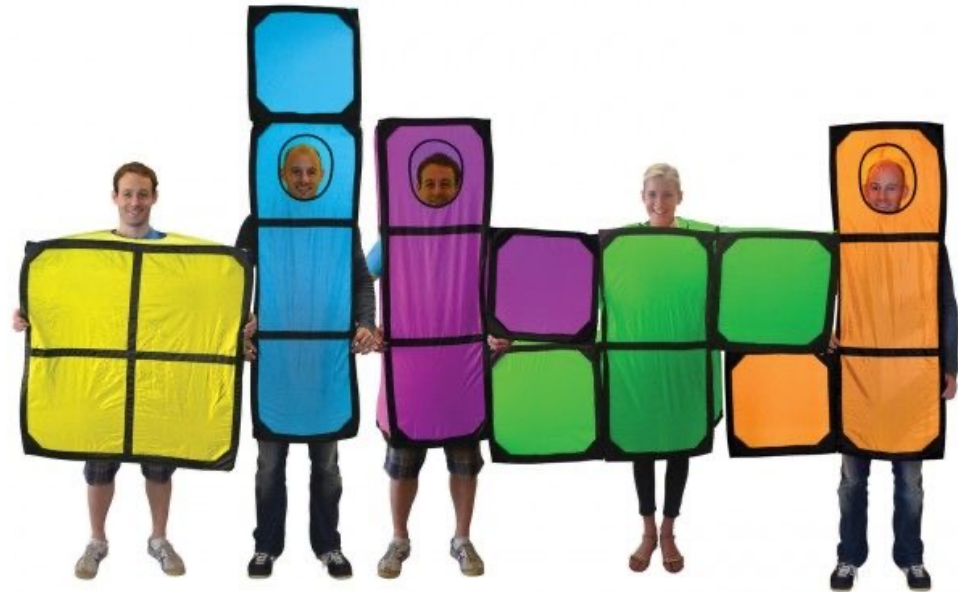
Design d'objets & Produits dérivés

#7 – Produits dérivés – Cosplay

Des vêtements évoquant des licences de jeux vidéo peuvent être proposés pour des soirées costumées...



Déguisement Pacman



Déguisements Tetris

Design d'objets & Produits dérivés

#7 – Produits dérivés – Cosplay

Des réalisations prenant pour référence certains personnages de jeux vidéo sont également produits par des amateurs qui ont beaucoup de talent...



Déguisement Zelda



Déguisements Halo



**Déguisements
Uncharted & Tomb
Raider**

Design d'objets & Produits dérivés

#8 – Produits dérivés – Divers

Les références en lien avec les jeux vidéo se retrouvent dans des domaines très variés...



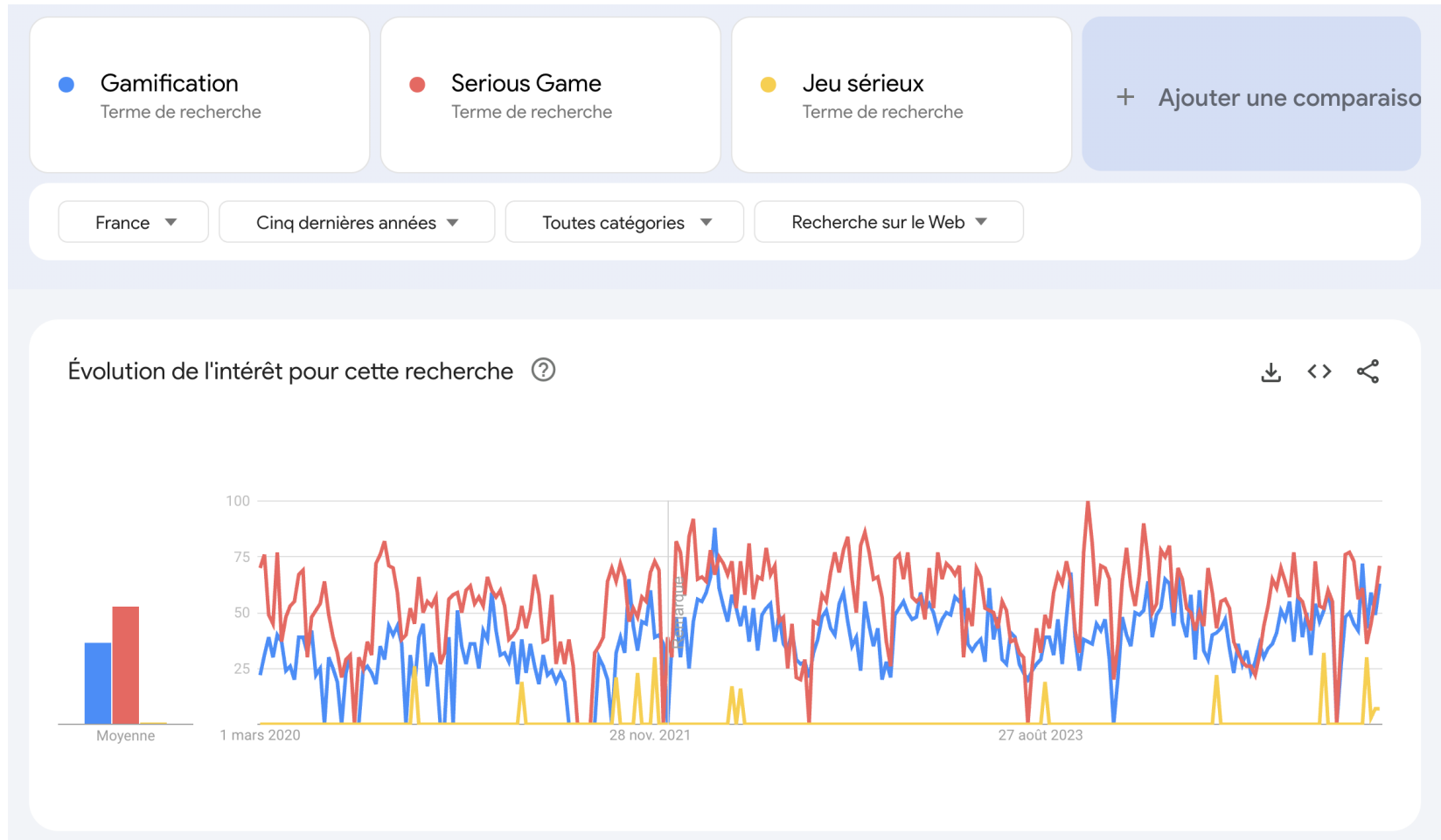
Masques Switch



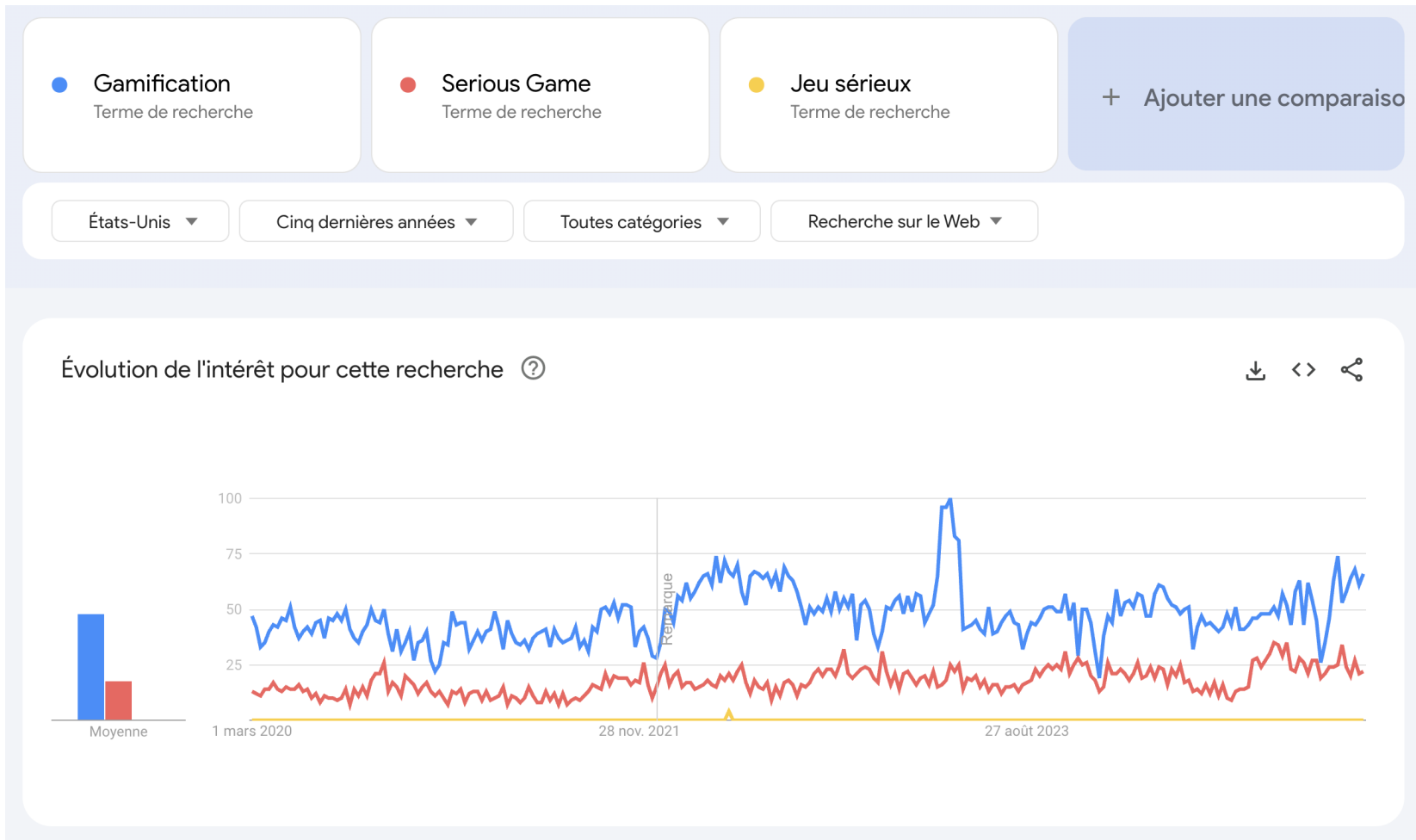
Urinoirs Mario

**Cette dimension sociétale nous invite à comparer la place du vocable « gamification » dans différentes sociétés...
Qu'est-ce que cela représente pour la France ? Pour les USA ? Pour le monde entier ?**

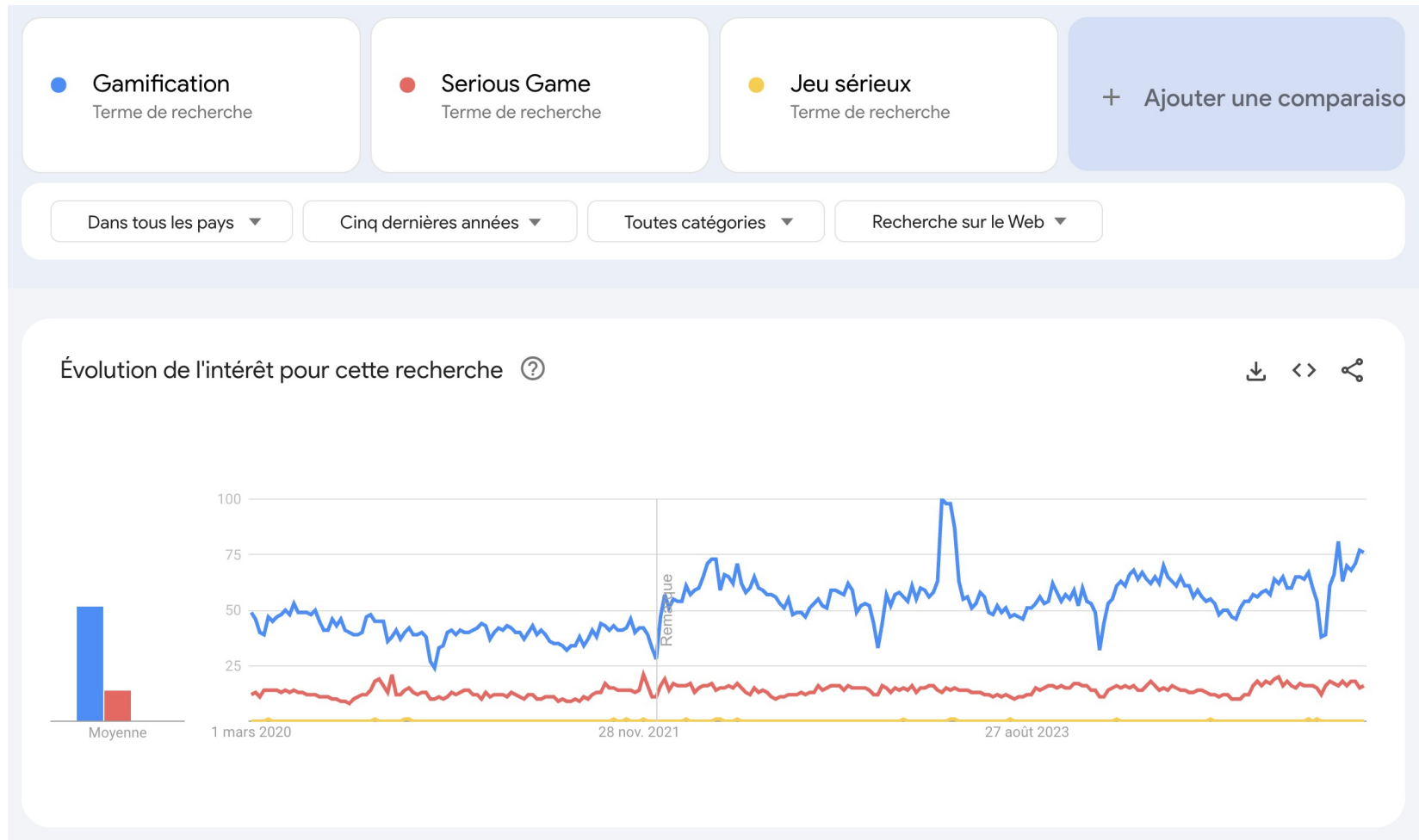
Gamification et sociétés



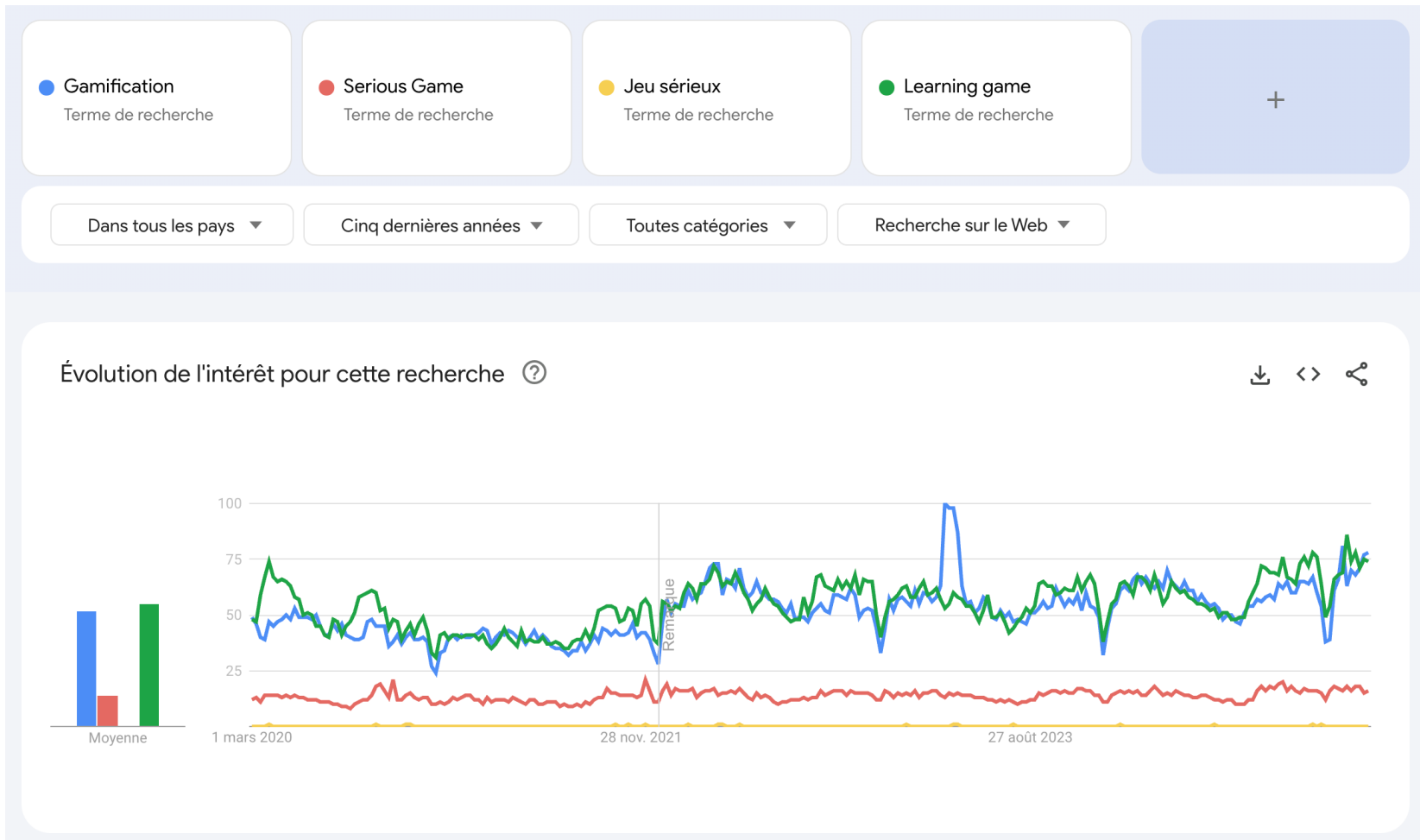
Gamification et sociétés



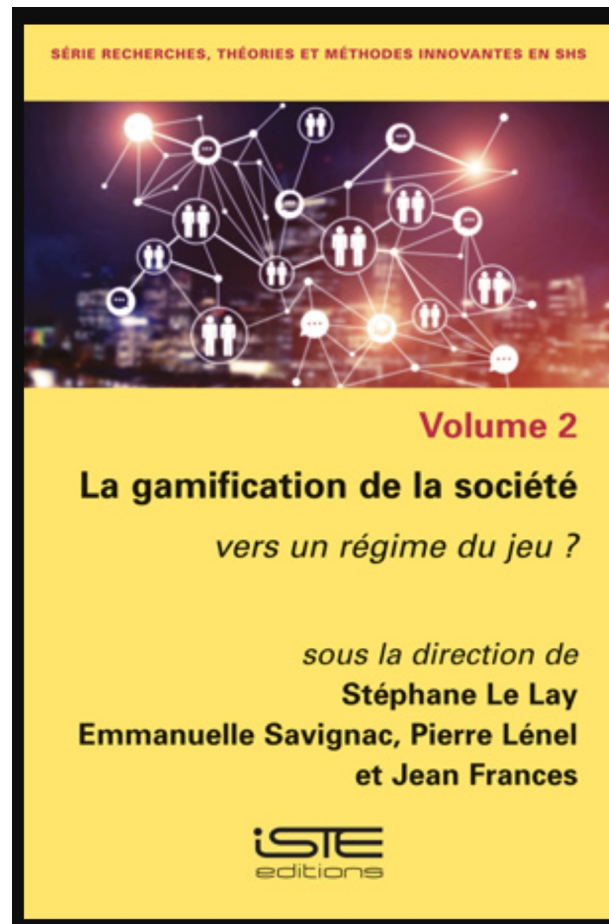
Gamification et sociétés



Gamification et sociétés



Cette incursion dans la société, nous invite également à explorer le monde du travail...



4- Modèle GAMER

Nous recensons 4 possibilités d'introduire du jeu dans le cadre du travail.

A - Jeu introduit de manière licite par le subordonné	C - Jeu introduit de manière illicite par le subordonné
B - Jeu introduit de manière licite par le superviseur	D - Jeu introduit de manière illicite par le superviseur

4- Modèle GAMER

CAS A : JEU INTRODUIT DE MANIERE LICITE PAR LE SUBORDONNE

On peut entrevoir des jeux pensant les pauses, mais aussi des formes de jeux qui augmentent la productivité...

4- Modèle GAMER

CAS B : JEU INTRODUIT DE MANIERE LICITE PAR LE SUPERVISEUR

Il s'agit notamment des jeux sérieux, proposés pour former, recruter, susciter l'innovation...

4- Modèle GAMER

CAS C : JEU INTRODUIT DE MANIERE ILLICITE PAR LE SUBORDONNE

Ces jeux peuvent correspondre à des formes de résilience, soit pour gérer du stress, mais aussi du desoeuvrement...

4- Modèle GAMER

CAS D : JEU INTRODUIT DE MANIERE ILLICITE PAR LE SUPERVISEUR

Lorsque les superviseurs jouent, le rapport n'est pas le même que pour un subordonné...

En parallèle, nous recensons une situation où les superviseurs jouent souvent plus que les subordonnés...

4- Modèle GAMER

G.A.M.E.R.pour :

G : Governance (Gouvernance)

A : Activity (Activité, travail)

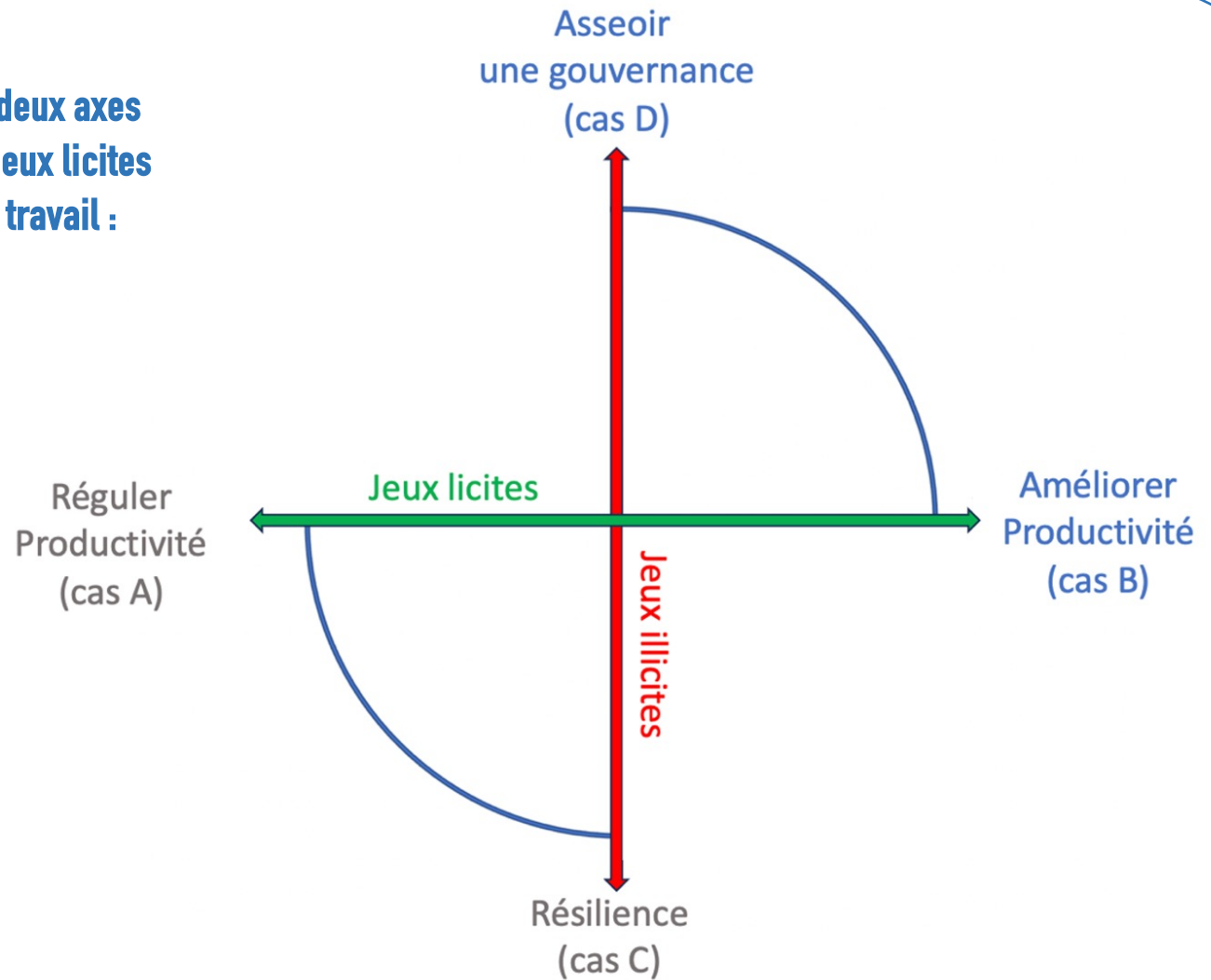
M : Modality (Modalité : licite/illicite)

E : Efficiency (Efficacité, productivité)

R : Resilience (Résilience)

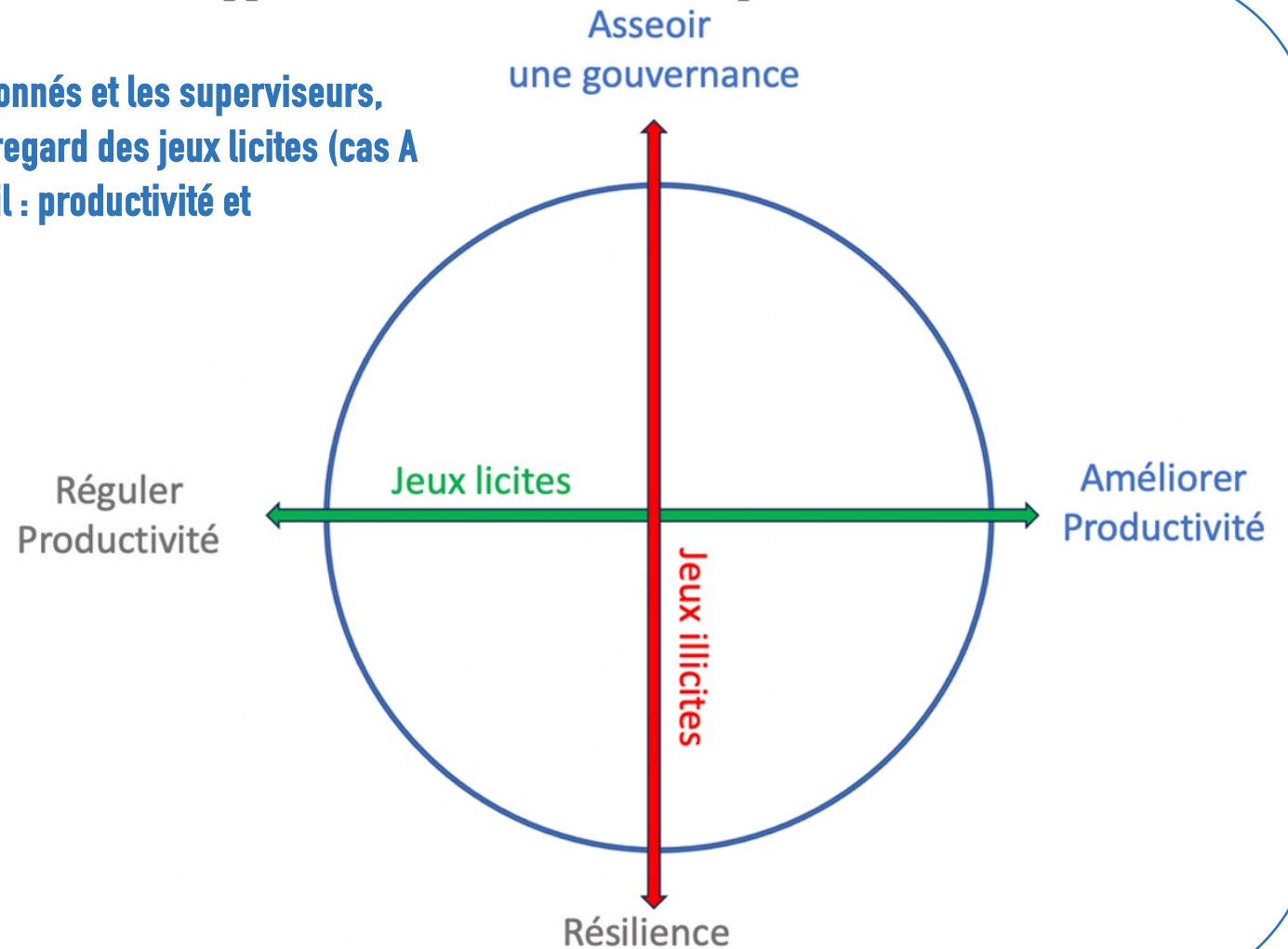
4- Modèle GAMER

Entre subordonnés et superviseurs, deux axes de mises en tensions au regard des jeux licites (cas A et B) et illicites (cas C et D) au travail : productivité et gouvernance



4- Modèle GAMER

Modèle G.A.M.E.R. : Pour les subordonnés et les superviseurs, deux axes de mises en tensions au regard des jeux licites (cas A et B) et illicites (cas C et D) au travail : productivité et gouvernance

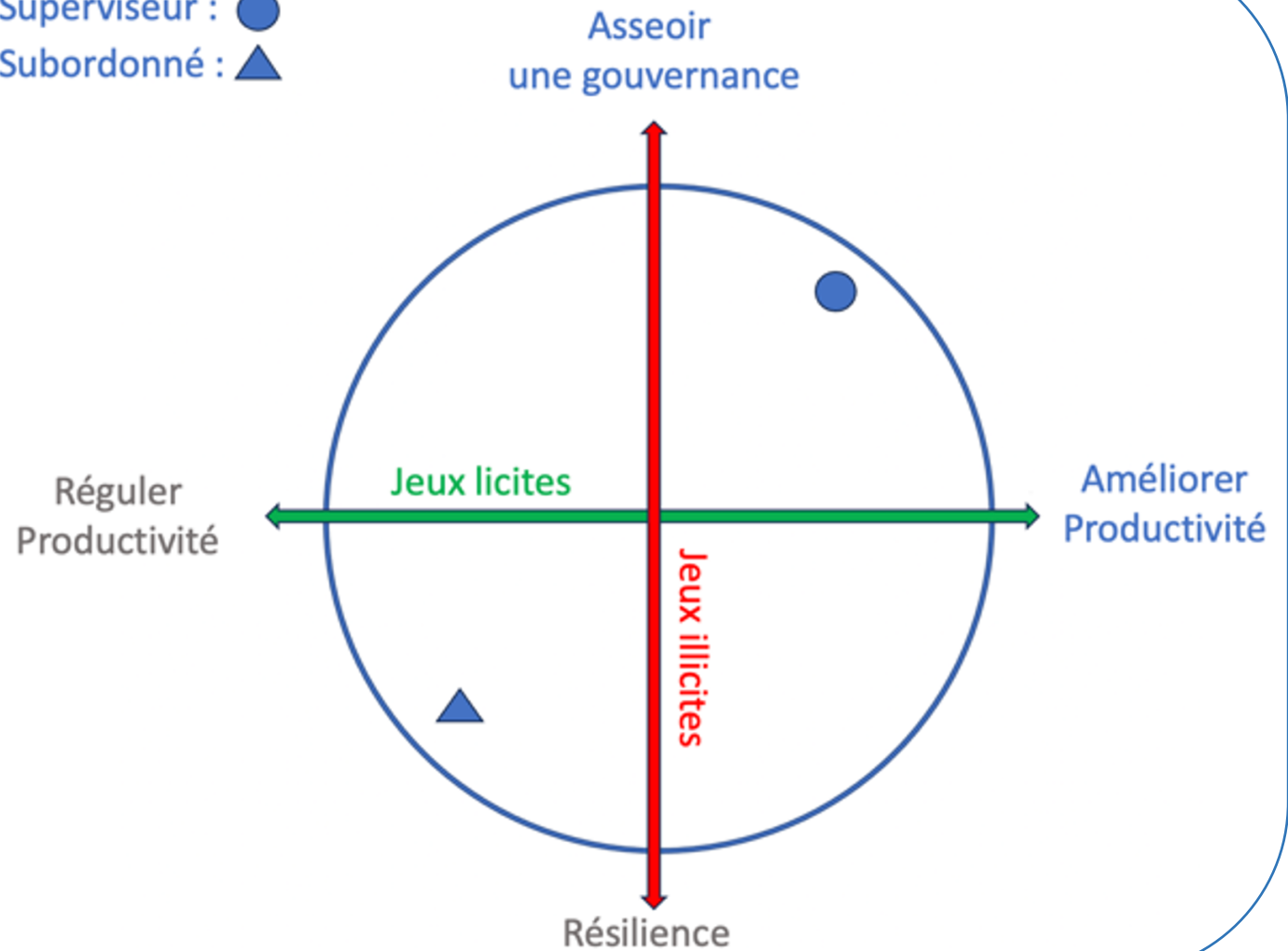


4- Modèle GAMER

Situation 1

Superviseur : ●
Subordonné : ▲

Quelle interprétation ?

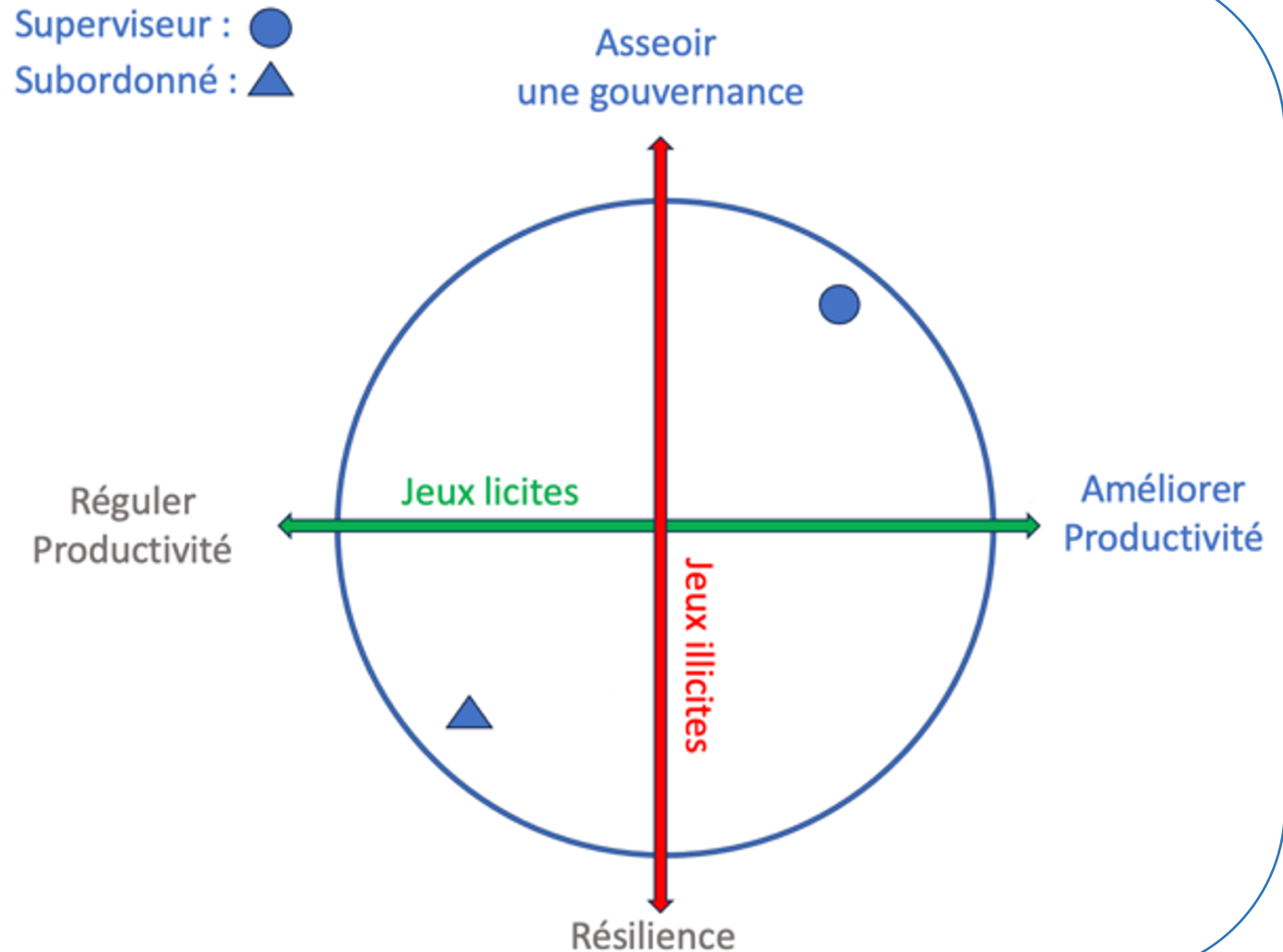


4- Modèle GAMER

Situation 1

- Superviseur (rond) se situe dans une dynamique de gouvernance et d'amélioration de la productivité ;
- Subordonné (triangle) s'inscrit dans la régularisation de la productivité et dans la résilience.

Interprétation possible : nous sommes dans une approche duale où le superviseur décide et vise la hausse de production alors que le subordonné cherche à réduire la cadence de production et à se préserver

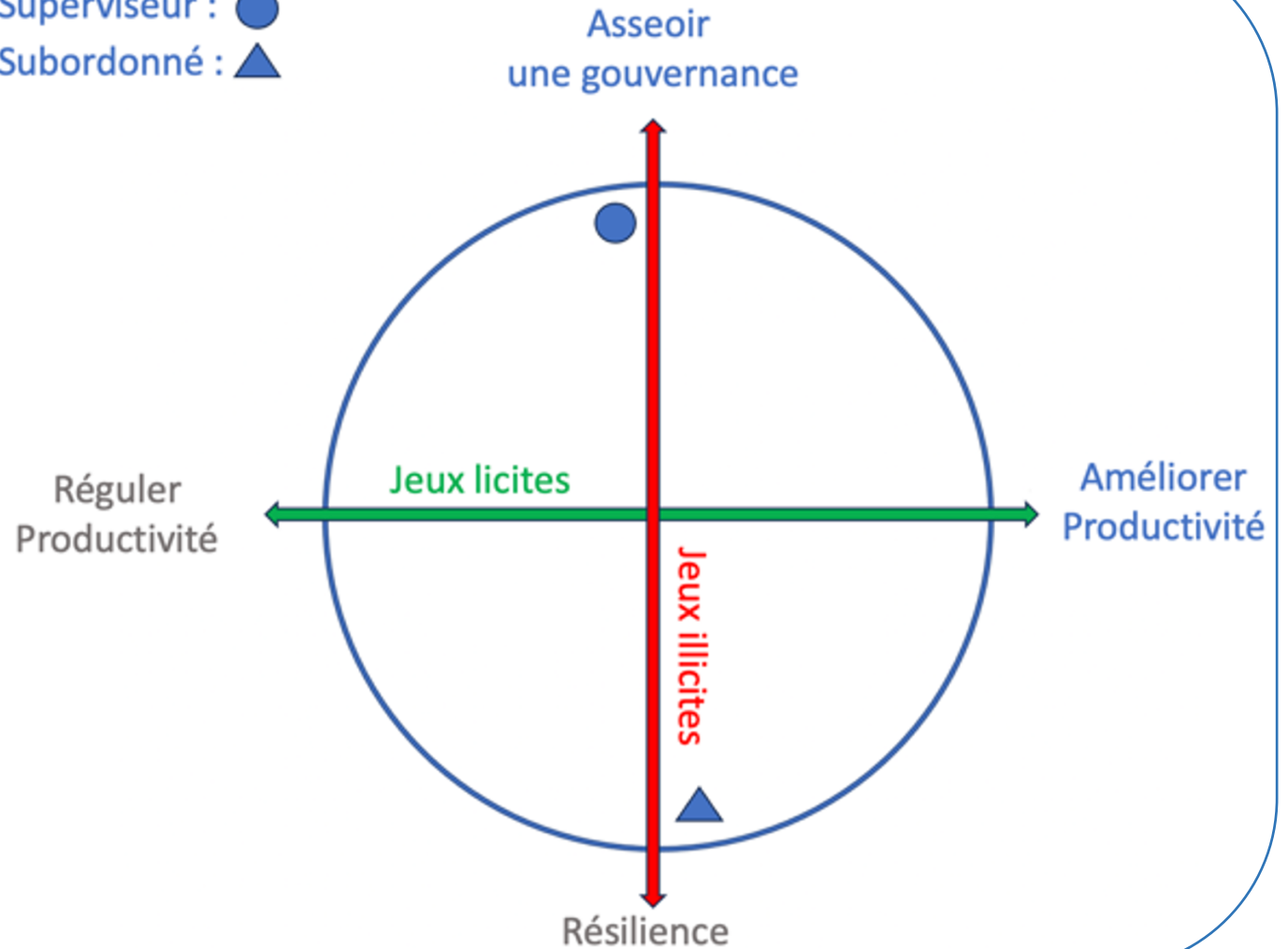


4- Modèle GAMER

Situation 2

Quelle interprétation ?

Superviseur : ●
Subordonné : ▲



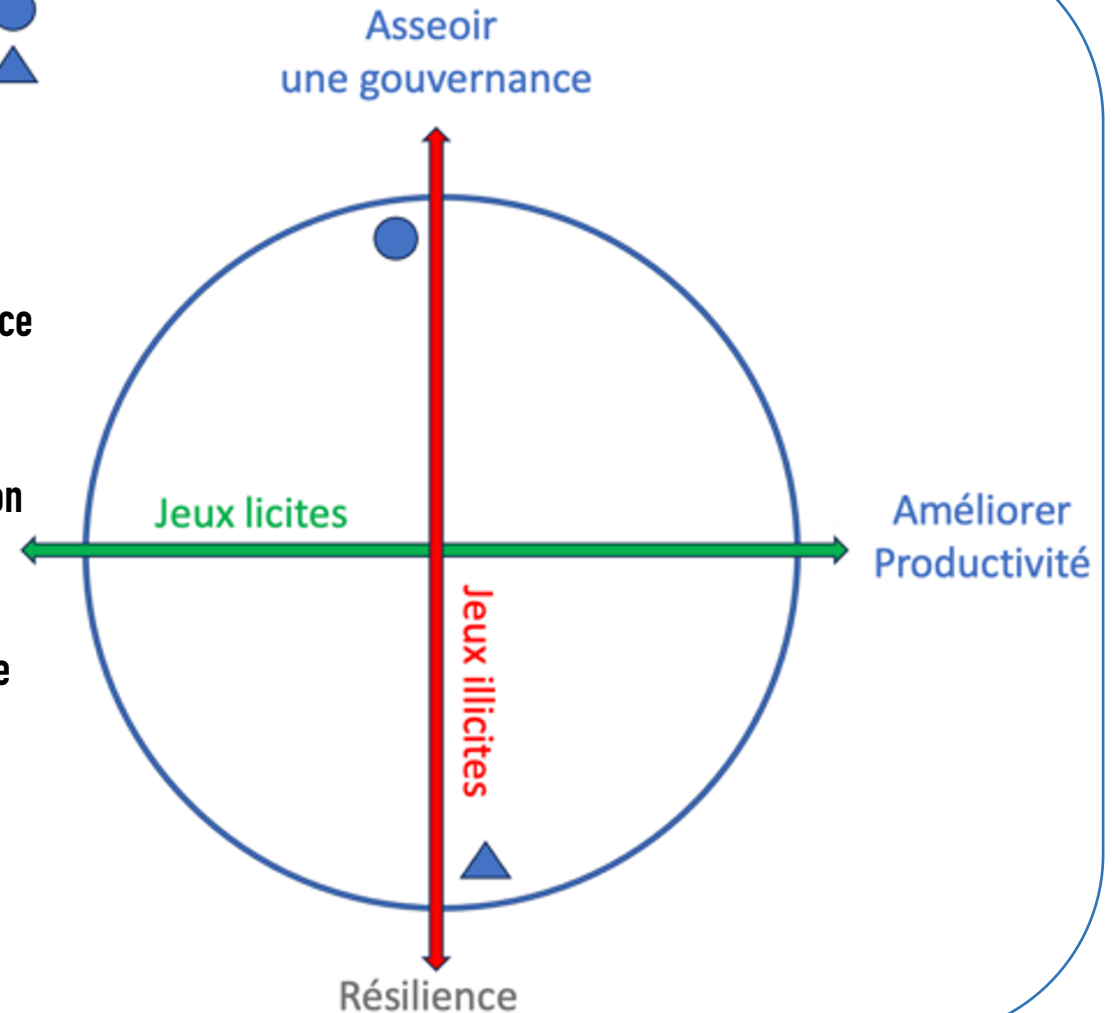
4- Modèle GAMER

Situation 2

Superviseur : ●
Subordonné : ▲

- Superviseur (rond) vise avant tout à asseoir une gouvernance quitte et l'amélioration de la productivité n'est pas sa priorité ;
- Subordonné (triangle) s'inscrit dans une forte résilience tout en visant plutôt à améliorer la productivité.

Interprétation possible : nous sommes dans une situation où le superviseur placardise son subordonné pour montrer son pouvoir. Ce dernier essaye d'améliorer la productivité pour répondre à la situation. Il est peut-être en situation de bore-out et/ou subit peut-être du harcèlement moral. Le subordonné ne comprend sans doute pas la véritable motivation de son superviseur : obtenir une reconnaissance de sa gouvernance par son subordonné.

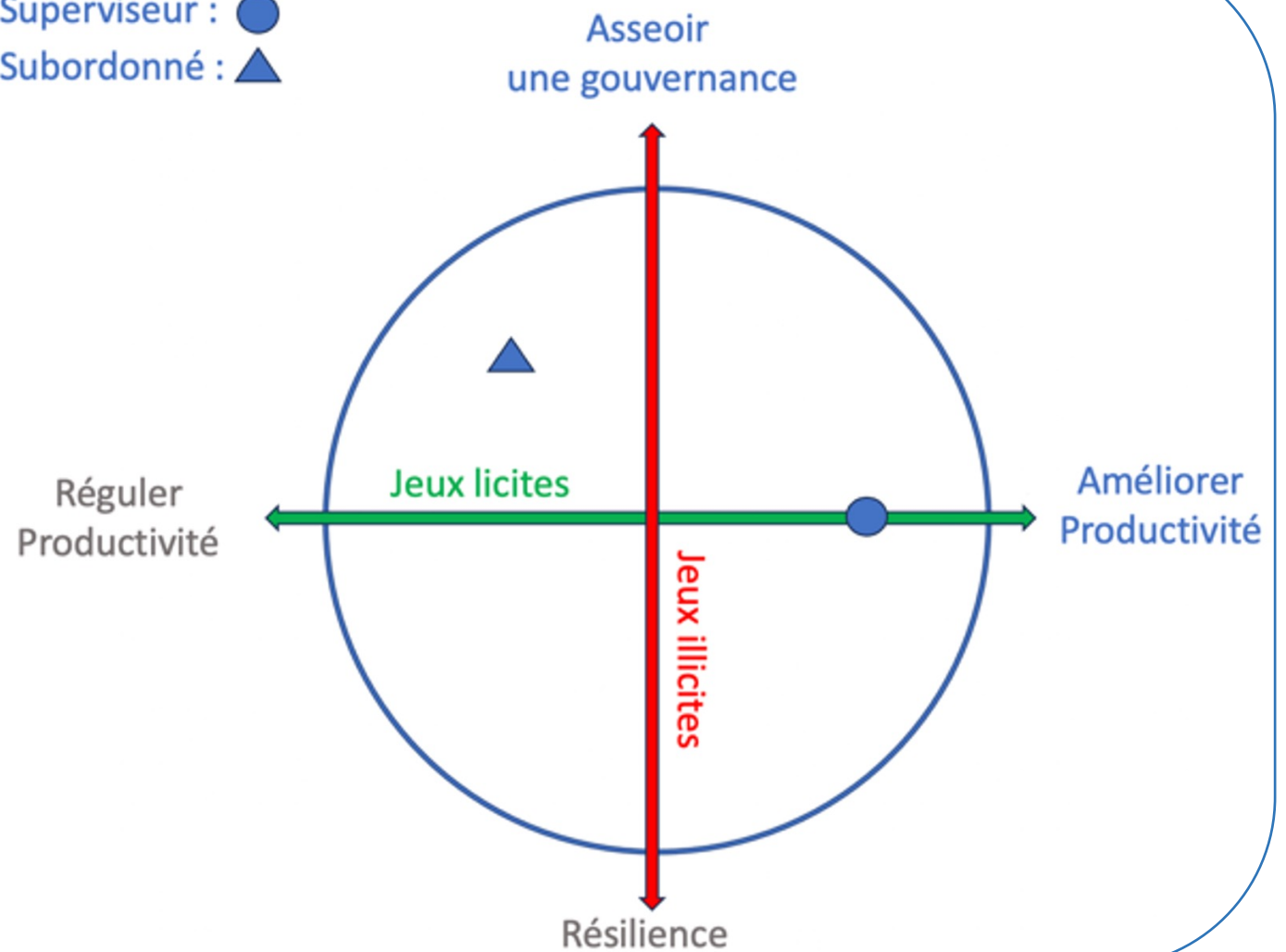


4- Modèle GAMER

Situation 3

Superviseur : ●
Subordonné : ▲

Quelle interprétation ?



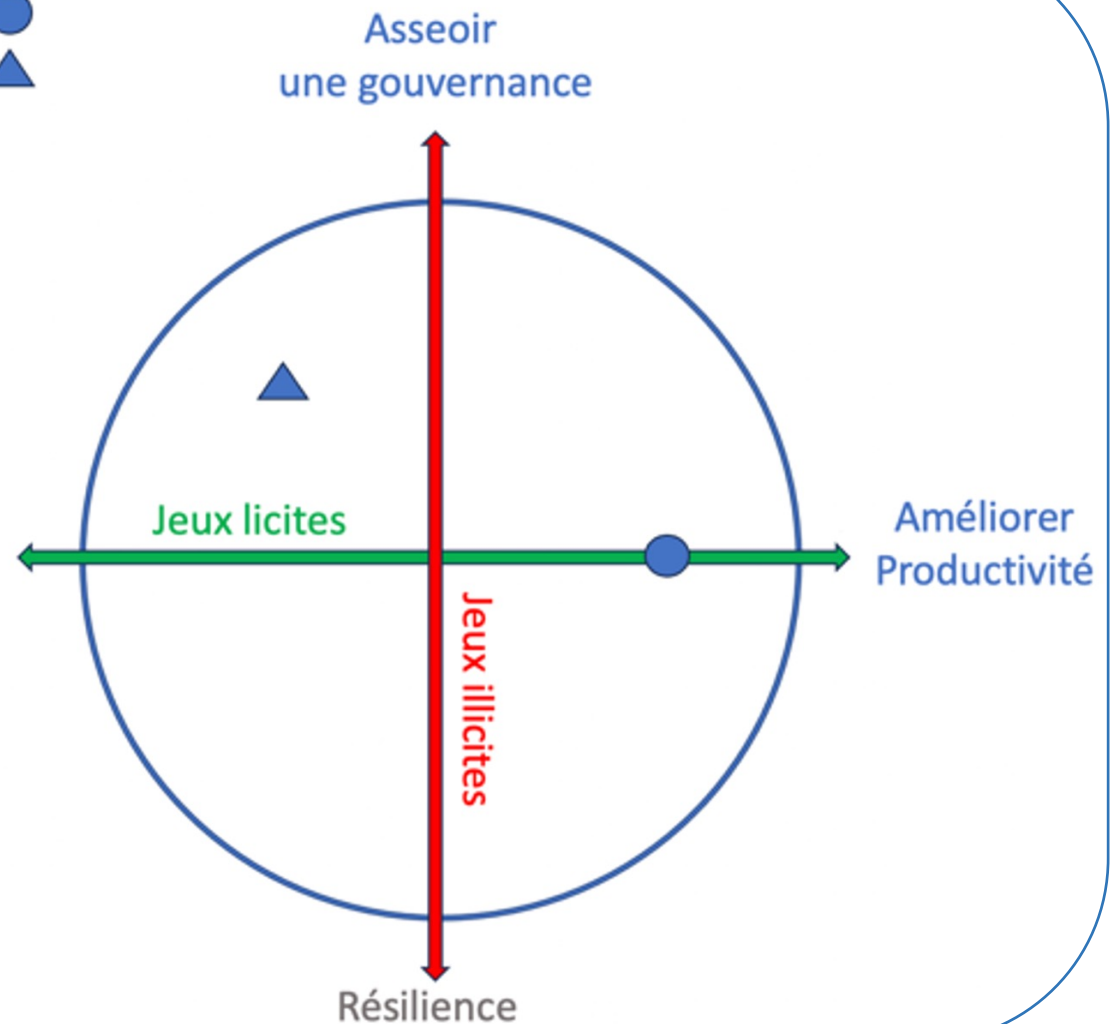
4- Modèle GAMER

Situation 3

Superviseur : ●
Subordonné : ▲

- Superviseur (rond) vise l'amélioration de la productivité sans chercher à asseoir une gouvernance ;
- Subordonné (triangle) vise à réguler la productivité et s'inscrit dans une recherche de gouvernance.

Interprétation possible : Le superviseur pleinement investi dans sa fonction et s'occupe peu de la gouvernance. Le subordonné dicte sans doute ses conditions pour chaque effort à consentir. Il est possible que nous soyons dans un écosystème où les syndicats sont puissants et le superviseur sans réel pouvoir.

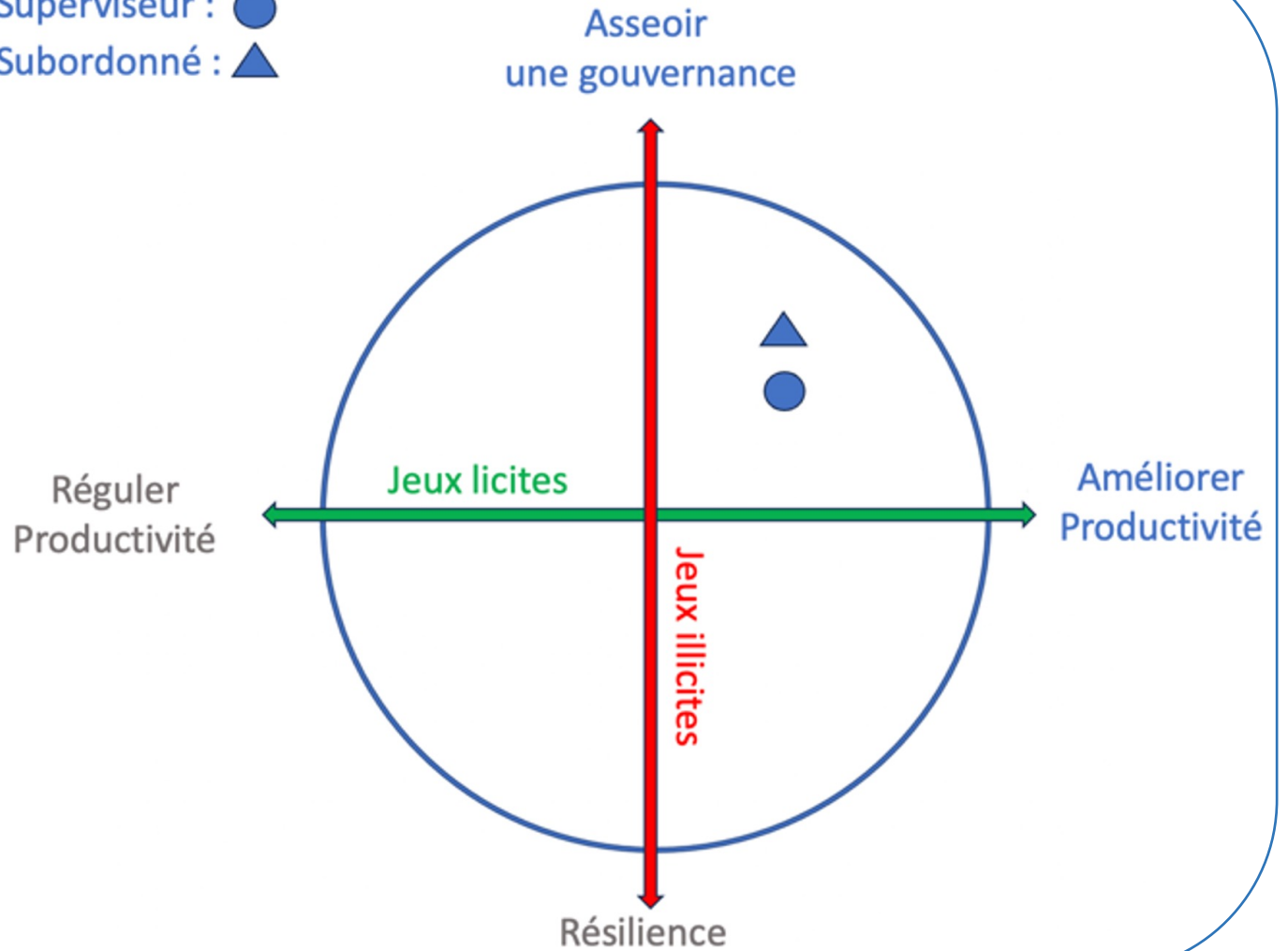


3- Modèle GAMER

Situation 4

Superviseur : ●
Subordonné : ▲

Quelle interprétation ?



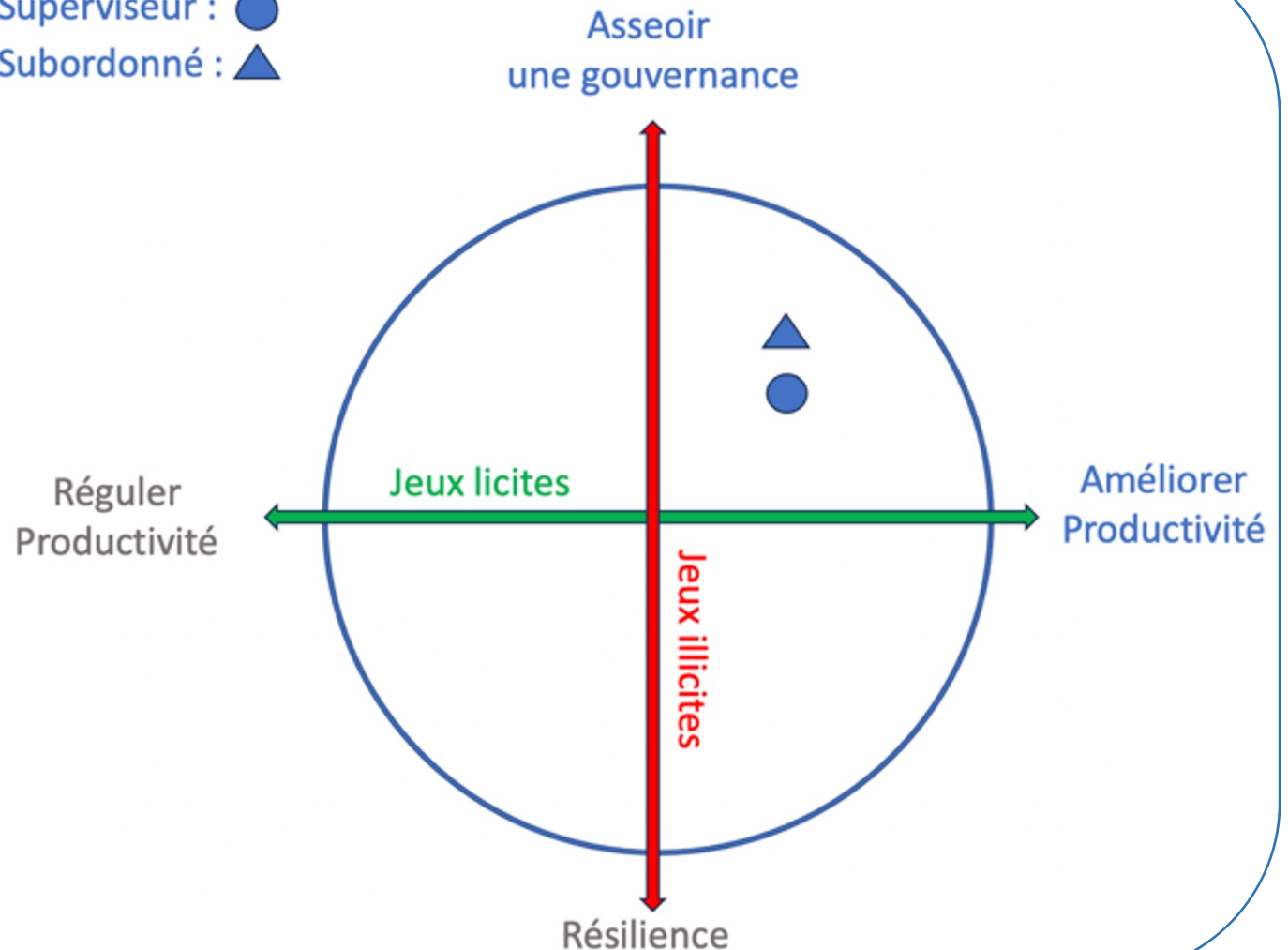
4- Modèle GAMER

Situation 4

Superviseur : ●
Subordonné : ▲

- Superviseur (rond) et subordonné (triangle) visent conjointement l'amélioration de la productivité et assoir une gouvernance ;

Interprétation possible : Nous sommes possiblement dans une situation de rivalité entre les deux acteurs. Le subordonné souhaite peut-être devenir chef à la place de son superviseur.



Conclusion : le néologisme « Gamification » s'entend de différentes manières. Il est sans doute appelé à encore évoluer...



Un exemple de plateforme gamifiée – Gather Town du DU APLJ : <https://gather.town/i/vnQH7wfd>"