

Vincent BERRY, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*

Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Paideia, 2012, 274 pages

Gilles Boenisch



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9170>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.9170](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9170)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 août 2014

Pagination : 425-427

ISBN : 978-2-8143-0209-9

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Gilles Boenisch, « Vincent BERRY, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo* », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2014, consulté le 01 décembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9170> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9170>



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Toutefois, ces limites ne remettent pas en cause la qualité et les apports de l'ouvrage, dont l'intérêt majeur réside dans le fait qu'il contribue à ancrer un peu plus l'analyse de cet objet dans une perspective de science politique. Celle-ci permet de dépasser le seul prisme des contraintes techniques, du dispositif ou d'une démarche strictement sémiologique par exemple, et d'intégrer des questionnements en termes de rôles politiques, de carrières ou de capital politique et médiatique par exemple. La valeur ajoutée de l'ouvrage, et de la recherche qui la sous-tend, repose également sur l'expérience ethnographique de la thèse, qui permet à l'auteur d'injecter des analyses à teneur ethnométhodologique ou configurationnelle, généralement absentes des publications consacrées à cet objet.

Guillaume Garcia

CDSP, Sciences Po, F-75000
guillaume.garcia@sciencespo.fr

Technologies

Vincent BERRY, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo.*

Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Paideia, 2012, 274 p.

Maître de conférences en sciences de l'éducation et membre de l'équipe de recherche Loisir, jeu et objets culturels de l'enfance, au sein du centre de recherche interuniversitaire Expérience ressources culturelles éducation (Expérience) des universités Paris 8 Vincennes-Sains-Denis et Paris 13, Vincent Berry s'intéresse aux relations complexes entre jeu et apprentissages informels. Son ouvrage résulte de l'immersion et l'engagement du chercheur au sein des communautés de joueurs qu'il étudie et explore à travers des centaines d'entretiens, tout en défaisant scientifiquement l'archétype courant. Il s'agit donc d'une recherche conduite de l'intérieur, fondée sur de multiples rencontres formelles ou informelles avec les joueurs, le monde du jeu vidéo et les adeptes de celui-ci.

De fait, l'univers du jeu vidéo « suscite un grand nombre d'interrogations, de paniques morales parfois, autour de la distinction entre réel et virtuel, avec le risque selon certains d'une confusion des genres » (p.20). La thèse de l'« escapisme » en tant que fuite du réel est banalisée à tel point que seules les questions « de l'addiction au jeu vidéo et de la cyberdépendance sont fréquemment abordées, questionnées, interrogées sur leurs méfaits, réels ou supposés » (*ibid.*). Paradoxalement, cette rhétorique négative fait face aux discours qui « célèbrent au contraire les

mondes numériques, et plus largement le cyberspace, pour y voir de nouvelles utopies sociales, éducatives, communautaires, culturelles et artistiques » (*ibid.*). En cela, Vincent Berry ne manque pas de faire remarquer que ces contradictions entre le catastrophisme et le révolutionnaire ont en commun le fait d'annoncer un bouleversement sans précédent.

La question de la réticence de l'étude scientifique universitaire à l'égard du domaine du jeu vidéo est aussi abordée en dénonçant une « logique universitaire française, attachée à certaines traditions », où les travaux sont peu nombreux même si la thématique semble susciter un intérêt croissant. En cela, l'enquête présentée manifeste sa nouveauté et cherche en partie à combler un manque et « se définit en effet comme une ethnographie des mondes virtuels ». Elle a pour ambition première de décrire ces univers et habitants : « Qui sont-ils ? Quel âge ont-ils ? Combien de temps passent-ils dans ces univers ? À quels types d'activité s'adonnent-ils ? De quelle nature sont les relations tissées dans ces univers ? Comment ces jeux vidéo s'insèrent-ils dans le quotidien des joueurs ? ». Des questions que commente ainsi le chercheur : « Simples, et à certains égards naïves, ces questions sont paradoxalement peu posées dans la littérature francophone. Conséquence de cet angle aveugle, la (re)production de stéréotypes concernant la population des joueurs est amplifiée : la figure du jeune adulte ou de l'adolescent "accroc", profondément investi dans le jeu au point d'en oublier le monde "réel", déscolarisé, désocialisé... devient la figure dominante dans les médias, mais aussi parfois dans le débat scientifique » (p.21).

Le premier chapitre, « Jeux vidéo : la fabrication d'une culture » (pp. 33-49), analyse l'émergence du jeu vidéo dans son rapport avec une évolution des industries du divertissement et de la culture ludique contemporaine. Après cette entrée en matière, « Démographique des mondes virtuels » (pp. 49-70) étudie spécifiquement la composition de la population des mondes virtuels. On y découvre assez subtilement que les jeux vidéos, sont des terrains d'expérimentation qui peuvent apprendre beaucoup sur le fonctionnement de cultures, notamment dans leur dimension sociale.

Même si l'objectif est de poser les fondements historiques et sociologiques du jeu vidéo qui n'est pas seulement en filiation avec les jeux traditionnels mais aussi une construction « industrielle » complexe, Vincent Berry introduit l'idée qu'ils donnent la possibilité aux joueurs de développer des *relations de sociabilité* sur des principes ludiques et une culture antérieure aux technologies numériques.

Pourtant, cette approche semble loin d'être aussi simple et recouvre d'innombrables spécificités, motifs et motivations. L'une d'entre elles est la notion d'apprentissage chère à une grande partie des joueurs en quête de connaissances partagées au sein d'un système ludique. « Des histoires partagées d'apprentissage : *Player versus Environment* » (pp. 71-94), s'attache donc à décrire ces expériences didactiques et pédagogiques lorsque les joueurs collaborent et s'organisent pour affronter l'environnement numérique. On découvre les modalités de base liées à l'exploration de l'environnement et les objectifs de collecte ou de rencontre d'objets, de lieux ou d'autres joueurs au profit de la fiction déployée, pour augmenter ses capacités ou acquérir de l'expérience. Sous cet angle, le jeu vidéo peut donc se révéler un outil très puissant pour stimuler l'apprentissage.

Pour y parvenir, Vincent Berry guide vers la motivation des joueurs soutenue par la trame narrative, et l'éprouvement de règles complexes de progression liées à la satisfaction d'évolution s'y attendant. En cela, « L'expérience de la fiction : quêtes, fanfictions, machinimas » (pp. 91-112) décrit les expériences narratives lorsque les joueurs rapportent sous la forme de texte ou vidéo leurs aventures ludiques. On y découvre aussi comment les joueurs apprennent à jouer, assimilent les règles, parcourent les univers, mais également les comportements acceptables ou non par les autres joueurs dans le même espace, la transmission de connaissance et la formation de communautés autour de ces questions. Cette approche étaye l'idée de départ selon laquelle les jeux donnent la possibilité aux joueurs de développer des relations de sociabilité entre eux : ils peuvent interagir, se battre, collaborer, ou communiquer. On comprend que cette spécificité pourrait être l'une des motivations majeures au point qu'elle pourrait parfois prendre le pas sur le jeu lui-même.

Ainsi, la partie « Sports, jeux de bagarres et expériences agnostiques : le PVP [*player versus player*] » (pp. 113-136), explore cet aspect de l'environnement narratif et décrit les expériences de batailles virtuelles dans lesquelles les joueurs s'affrontent de façon compétitive seul ou en équipe, qui exige une certaine implication physique dans le jeu par les notions de rapidité, précision, collaboration, stratégies, formant une sphère particulière d'expérience et d'apprentissage. Suit une série d'approches différentes qui décrivent les expériences marchandes lorsque les joueurs ont la possibilité de fabriquer, vendre ou acheter des biens virtuels pour gérer ou augmenter leur capital de points (« Fabriquer; acheter; vendre des biens virtuels : le *Craft* », pp. 137-154), et les expériences identitaires

posant la question de la représentation de soi dans le jeu, du fait de jouer un rôle ou non, du double ou d'une autre expression de sa personnalité, de l'apprentissage réflexif (« Des expériences identitaires : jeux de poupées, déguisements, carnaval et *roleplay* » (pp. 155-178).

Vincent Berry clôture cette recherche en décrivant de manière plus complète la grande diversité des pratiques et leurs incidences liées aux diverses rencontres réelles ou virtuelles qu'elles suscitent. L'auteur y analyse les expériences produites par les activités ludiques, celles que génèrent les sociabilités, les communautés et les relations tissées au sein des univers numériques qui débordent dans l'univers réel et permettent des rapprochements impossibles dans la réalité (« Des expériences sociales : communautés et sociabilités virtuelles », pp. 179-208). Puis il conclut avec « Les mondes virtuels dans l'espace social : expériences et apprentissages situés » (pp. 209-242), sur la question de l'image réelle et l'image virtuelle des joueurs qui alternent expériences sociales et interactions dans les deux univers en proposant divers portraits de joueurs. Cette partie illustre la diversité des expériences de l'hétérogénéité des situations sociales parfois révélatrices de l'importance donnée au jeu : « Comme un moment particulier de la vie, une compensation, comme un exutoire, un plaisir ponctuel, le jeu occupe souvent une place importante dans la vie des joueurs » (p. 25) qui s'intercale aussi bien dans la vie sociale privée que professionnelle.

En conclusion, Vincent Berry milite implicitement pour « la construction d'une sociologie des jeux vidéo et des mondes virtuels », en ayant pour ambition d'analyser la notion d'expérience virtuelle, entendue comme ce que les mondes numériques font et font faire à leurs habitants, comment ils sont vécus, quelles significations ils produisent, quels savoirs et compétences ils mobilisent, pour tenter de comprendre la relation entre pratiques sociales et apprentissages : « Analyser comment des pratiques non pensées pour l'apprentissage mais pour le divertissement, sont génératrices d'expériences d'apprentissages et de savoirs » (pp. 23-24). L'auteur propose la notion de « méta-jeu » pour désigner l'ensemble des pratiques qu'il s'est attaché à défricher dans une approche instructive qui a le mérite de mettre en lumière la question des apprentissages et de leurs identifications, comme point incontournable de compréhension de la problématique vidéoludique actuelle. D'ailleurs, Vincent Berry va au-delà d'un simple questionnement en utilisant une approche ethnographique qui dépasse celle de l'observation participante au profit d'une immersion active qui permet de « penser relationnellement » (p. 30) d'autres

pratiques et objets. Cela permet de contextualiser un phénomène porteur de structures, d'expériences et de significations antérieures à son apparition : « penser le jeu vidéo », « le jouer », comme un fait de culture dans ses continuités et ses transformations, ce qui fait du jeu un jeu pour celui qui joue, la combinaison complexe d'implication forte, d'engagement mais aussi de distance et de proximité (p. 12).

En prenant ces pratiques dans leur globalité plutôt que dans les exceptions mises sur le devant de la scène médiatique, cette recherche ouvre un champ d'investigation touchant à de multiples domaines, tout en livrant des clés nouvelles de compréhension des mondes numériques, de leurs usagers et des rapports qu'ils y entretiennent.

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine, F-57000
gilles.boenisch@gmail.com

Sébastien BROCA, *Utopie du logiciel libre. Du bricolage informatique à la réinvention sociale.*

Neuilly-en-Champagne, Éd. Le Passager clandestin, 2013, 288 p.

Traitant des pratiques et des conceptions du logiciel libre mais aussi, plus largement, du mouvement pour l'ouverture des savoirs, *Utopie du logiciel libre* ambitionne, premièrement, de nourrir une réflexion critique sur l'*ethos* du libre au sens d'un « ensemble de valeurs qui constituent un cadre pour l'action et s'actualisent dans des pratiques » (p. 24) et, deuxièmement, d'élaborer une sociologie critique du libre. Reprenant la notion d'utopie concrète chez Ernst Bloch (*Le principe Espérance, tome II, Les épreuves d'un monde meilleur*, Paris, Gallimard, 1982), le libre représente pour l'auteur un « discours critique, des pratiques singulières et un idéal social alternatif » (p. 29).

La première partie de l'ouvrage consiste en une « Présentation du Libre » (pp. 37-100), une remarquable synthèse qui aborde trois aspects : l'histoire du logiciel libre en tant que mouvement de résistance (pp. 39-58), le débat entre *free software* et *open source* (pp. 59-78) et, enfin, les pratiques de collaboration dans trois projets libres (pp. 79-100). La partie historique s'attache en particulier au personnage de Richard Stallman, fondateur de la Free Software Foundation (FSF). En 1986, la FSF publia la première définition formelle du logiciel libre qu'on peut résumer autour de quatre libertés : utilisation, modification, copie et redistribution. En 1989, Richard Stallman réalisa son « *hack* le plus ingénieux » (p. 57) avec la création

de la licence *general public license* (GPL). Elle instaure le principe du *copyleft* (nommé par opposition au *copyright*) qui garantit l'ouverture du code en imposant que les modifications apportées à une œuvre sous licence GPL soient obligatoirement soumises elles aussi à cette licence, garantissant donc les quatre mêmes libertés (principe du partage à l'identique).

Alors que le monde des affaires commençait à s'intéresser au milieu des années 90 au logiciel libre, le terme « *open source* » connut rapidement un grand succès auprès des journalistes et des milieux d'affaires. La divergence entre *open source* et *free software* va au-delà de la terminologie : alors que la FSF défend le *copyleft*, l'Open Source Initiative (OSI) n'impose pas la clause de partage à l'identique qui garantit les quatre libertés. Ces deux ensembles de représentations proposent deux visions : l'une se pensant comme un « mouvement social » qui défend la liberté de l'utilisateur des techniques, l'autre affirmant son pragmatisme et qui soutient la supériorité technico-économique de l'ouverture du code (p. 70).

Dans son étude de l'économie *open source*, l'auteur décrit « un mélange de prime abord assez étonnant entre travail bénévole et travail salarié [...] une économie de service, dans laquelle il s'agit moins de vendre un produit qu'une expertise » (p. 72). Cette économie bénéficie de la mutualisation des programmes de recherche et développement des grandes entreprises qui contribuent en commun à l'écriture du code : ainsi 85 % du code du noyau du système d'exploitation Linux serait-il désormais écrit par des salariés d'entreprises (p. 73).

S'intéressant aux pratiques de collaboration du libre, Sébastien Broca propose une étude détaillée de trois projets (pp. 79-100) : Linux, Debian et Wikipédia. L'auteur réussit à souligner la diversité des pratiques du libre, à l'opposé de l'image d'Épinal de projets gérés de manière purement horizontale. Ce qui leur est commun, c'est « un travail volontaire et non prescrit, où l'affectation des tâches est négociée et où chacun a toujours la possibilité de se retirer du projet » (pp. 98-99).

Dans une deuxième partie, l'auteur s'emploie à décrire un « *ethos* du libre » (pp. 101-200) à travers trois valeurs qu'il considère « constituer le fond commun à l'ensemble des sensibilités du Libre » (p. 104). S'interrogeant d'abord sur la capacité du libre à constituer une éthique du travail émancipatrice, il avertit des limites de ces méthodes de développement, « absence de toute séparation entre temps de travail et de non-travail, norme de la réponse instantanée dans les échanges entre développeurs, recherche permanente de reconnaissance par la