UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES TRIBUS LUDIQUES DU « LAN PARTY » : PERSPECTIVES D'APPRENTISSAGE ET DE SOCIALISATION EN CONTEXTE DE COMPÉTITION DE JEUX VIDÉO EN RÉSEAU LOCAL

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT CONJOINT EN COMMUNICATION

PAR
SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

NOVEMBRE 2009



Figure 1 Cartographie mentale des thèmes abordés dans la recherche (mind-mapping).

PRÉAMBULE

Dimanche 26 mars 2006

« Ils sont partout. Hordes de guerriers épuisés de s'être battus, il y en a à perte de vue. Plusieurs centaines de jeunes hommes sont ainsi réunis sous le vaste hall de l'édifice public. C'est plutôt silencieux quand on sait qu'on pourrait dénombrer ici plus de 400 corps comprimés dans à peine autant de mètres carrés. On peut difficilement bouger et il faut regarder partout où l'on met les pieds. On doit enjamber des bras, des jambes, des têtes dépassant des tables, et tous jonchent le sol pêle-mêle. Dans ce Capharnaüm, il est bien difficile de savoir qu'est-ce qui appartient à qui, qui se trouve où, et dans quel sens. On ne distingue plus les masses corporelles des sacs de couchage égarés entre les câblages réseau ou les fils électriques dispersés. Pour qui foule ce lieu pour la première fois en tentant d'enjamber les corps inertes, la seule métaphore qui vienne en tête est un champ de bataille. Nous sommes en 2006 en plein centre-ville de Montréal et qu'on le croit ou non, c'est sous le toit d'une université que se déroule la scène.



Figure P.1 Hall de l'université ETS, Montréal; le 26 mars 2006 à 2:00 AM.

Alors que plusieurs ont rendu l'âme depuis longtemps, la tête sur leur clavier, des lettres estampées dans leurs joues, s'échappent du fond de la salle des cris secs et furtifs, arrivant par vagues, très spécifiques à l'endroit. Ils trahissent la présence d'un second regroupement de tireurs, transis d'excitation par leur chasse à l'homme. Dans le milieu, on sait bien qu'avec tout premier regroupement, vient un second qui ne se tient jamais loin. Les troupes de combat, absorbées par leur tâche, ne voient rien des corps qui les entourent. Il est 1h50 du matin, elles n'ont pas terminé ce qu'elles ont commencé. Les hommes attendent les ordres de leur capitaine; que dis-je, ils les anticipent en les devançant presque d'un dixième de secondes avant même qu'il ne crie les ordres. Ces gars-là font ça ensemble depuis si longtemps qu'ils ont appris à penser « ensemble », avant même d'agir. Comme le dit et le répète souvent le capitaine : « On fonctionne ensemble, mais on agit avant de penser ».
Voici des heures qu'ils ne savent même plus s'ils ont faim ou soif, s'ils doivent ou non bouger pour éviter un engourdissement fatal ou même si leur vessie est pleine. Pour l'heure, ils se cachent toujours comme des rats, osant à peine respirer, les sens aux aguets, perdus au cœur des dédales sombres de couloirs infinis et couverts de graffitis. Haletant entre les gaz fumigènes et enjambant à tout moment les corps de leurs comparses tombés sous leurs yeux sans qu'ils puissent se permettre d'avoir le moindre scrupule, ils tiennent bon, traquent l'ennemi et tirent à vue sans pitié. On peut

être sûr qu'avec le genre d'entrainement qu'ils ont reçu, tant que le boulot n'est pas fini, ils ne renonceront pas.
En tenue de treillis pour les uns et de guérilleros pour les autres, un code d'honneur quasi chevaleresque les unit pour tenir jusqu'au bout, quitte à se sacrifier pour l'autre tout en sachant au dernier moment saluer dignement celui qui causera leur perte. Pourtant, voilà deux jours que ça dure et aucun d'entre eux ne veut rendre les armes; aucun d'entre eux n'hésitera non plus à faire feu le premier. Ce n'est pas pour l'honneur, ni pour un pays; ce n'est ni pour Dieu ni pour une quelconque croyance, et c'est encore moins pour une femme.

Les derniers survivants continuent de se mitrailler, les autres n'ont que le temps de faire signe à leurs camarades qu'il est déjà trop tard, rien à faire décidément, ils vont mourir.
Soudain, l'un d'eux lâche un ultime appel de ralliement mais tous poussent un cri de surprise; y compris les spectateurs incrédules derriere eux, qui mangent bruyamment leurs émotions avec leurs chips depuis près d'une heure. Quand le dernier homme tombe au combat, hurlant sa frustration dans le hall, c'est tout le groupe comme un seul corps, qui soupire violemment comme un seul corps, en basculant sur sa chaise. L'un se tient la tête, l'autre remet en place nerveusement sa casquette, le dernier fait mine d'enlever cette chemise d'ennemi public numéro un, un peu trop grande pour lui. Souriant faussement sur sa frustration, il rejette au loin sa souris.
Les premiers moments de stupeur passés, les jurons étouffés sont remplacés par les cris et sifflements de joie qui émanent de l'autre bout du hall, d'où émergent cinq adolescents d'une quinzaine d'années, le regard bon enfant, les joues roses, les yeux brillants. Pas encore des hommes, ils viennent pourtant d'écraser l'ennemi sans vergogne et de désamorcer bien des bombes. Comme le veut l'éthique du milieu, ils saluent sans rancune le clan terroriste qui leur faisait front et a finalement perdu la partie. On pourrait se croire dans un mauvais film américain, mais le scénario était pourtant loin d'être écrit. Avec une franchise et admiration réciproques, après s'être jaugés d'un regard neuf porté sur chacun, tous se serrent finalement la main en se lançant l'ultime « Good Game » qui clôt le combat.
Sans rancune.

Il est maintenant deux heures du matin. Vous avez été les témoins silencieux d'une nouvelle frappe sur Counter Strike et venez d'assister aux derniers instants d'une demi-finale de LAN Party. »

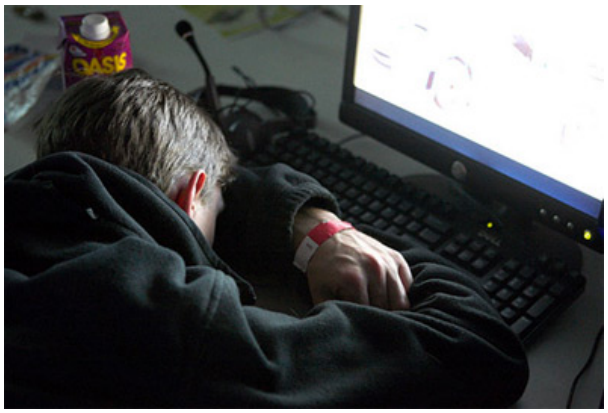


Figure P.2 Joueur endormi à son écran, LAN EVARENA (mai 2005, 1:30 AM).

Notes tirées du journal de bord de la recherche

Déroulement typique d'un LAN : le cas du LAN ETS

Chaque année dès le mois de janvier, des affiches annoncent la tenue du prochain LAN ETS (généralement en mars) sur les murs des CEGEP et des universités constituant les principaux bassins de joueurs du LAN ETS. Voici celle qui annonçait le LAN ETS 2006 rapporté ici.



Figure P.3 Affiche du LAN ETS 2006 (Source : LAN ETS)

Pour l'observateur, le LAN c'est à première vue des « amas » de personnes qui, assises ou debout, passent entre un et trois jours dans un espace anonyme de hall d'école ou de gymnase aussi étroit qu'inconfortable, circonscrit dans un espace déterminé par le mobilier fourni aux équipes (tout au plus deux tables et quelques chaises) et réservé à leur nom.

Dès leur arrivée, les joueurs installent leurs ordinateurs sur les tables qui leur sont allouées, tel un étal de marché où ils devront vivre plusieurs jours durant.

On y trouve matériels informatiques divers mis côte-à-côte selon un ordre quasi rituel; écran, tour placée avec précaution, filage, prises et rallonges électriques, tapis de souris, clavier et souris ergonomiques, et enfin quelques breloques et autocollants fétiches. Ceci, c'est l'arène des sportifs. Côté tenue, les T-shirts sont de mise dans un LAN. Quelques équipes, parmi les plus organisées, et bien sûr les équipes d'expérience commanditées, arborent ainsi des chandails assortis pour l'occasion, dans un souci de cohésion de l'image publique de leur clan.



Figure P.4 Arrivée des joueurs : zone d'embarquement du LAN à 40$ la place[1].

Il arrive qu'on lise sur ces T-shirts le nom du clan, le pseudonyme du joueur et parfois le numéro d'équipier, selon une coutume inspirée des sports. Mais affiché ou non, le LAN est le royaume du pseudonyme; les joueurs ici ne répondent pas à leur prénom mais à ce « nickname » bien connu des semblables, qui les identifie sur les serveurs anonymes du Web et qui s'associe, enfin, à un visage lors du LAN, au grand plaisir de tous. On les voit parfois aussi personnaliser de façon plus individuelle l'espace qui leur est octroyé avec nounours, gadgets divers et fonds d'écran visant à se démarquer et à porter chance.



Figure P.5 Clan complet

Le pseudonyme reflète souvent un aspect du caractère ou des habiletés du joueur, voire son rôle dans l'équipe; « Sniper » est courant pour le tireur d'élite du groupe, « Nerd » assez typique du capitaine, souvent « cerveau » de l'équipe établissant les stratégies en jeu, etc.

Nombre de joueurs sont surtout particulièrement fiers d'arborer une tour d'ordinateur PC (le caisson métallique contenant processeur etc.) personnalisée : c'est le principe du PC-Tuning, une

[1] Sauf mention contraire, nous avons opéré des flous sur les visages des sujets photographiés dans cette étude pour protéger leur anonymat.

mode inspiré du « Car-Tuning » automobile, qui est un concours de voitures modifiées et les plus étonnantes.

Le PC-Tuning est de fait un concours de « tours PC modifiées », et le LAN en offre souvent l'occasion d'une revue étonnante. Par ailleurs, les places réservées aux tables (souvent des bureaux d'école de la polyvalente où se tient l'événement, comme pour le LAN ATI du Cégep E.Montpetit de Longueuil) sont attribuées, non pas au hasard mais à la demande des joueurs ou selon leur réservation; les équipes sont regroupées par type de tournois. Dans un coin on trouve les joueurs sur CS et dans un autre ceux de WC3.

C'est ici que débute le concept d'équipe, puisque l'idée est de regrouper les membres d'une même équipe jouant simultanément à un même jeu contre une autre équipe du même nombre, en les plaçant côte-à-côte ou dos à dos, mais jamais en rangées de classe, dans le même sens, pour ne pas voir les écrans adverses en regardant plus loin devant soi. Les organisateurs offrent en effet des places « pensées » pour les équipes en vue d'éviter les tricheries, tels les coups d'œil par-dessus l'épaule pour voir l'écran adverse en match.

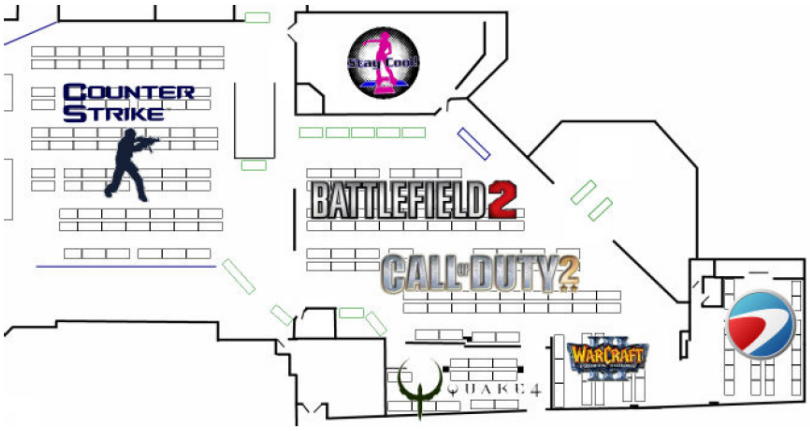


Figure P.6 Plan de la salle du LAN ETS 2006 : spatialisation des tournois.

Les tables et les zones de jeux sont encadrées par une estrade centrale, dite « stage », qui est le lieu de contrôle névralgique des administrateurs de tournois.

L'estrade représente une instance de référence pour les joueurs, autrement dit elle symbolise la structure du comité organisateur du LAN; elle est une srote de tour de contrôle ou de poste de commande de pilotage pour suivre les joueurs en temps réel. Il est surmonté d'écrans faisant défiler des informations nécessaires aux joueurs concernant le tournoi. Ce *stage* est équipé de micros, comme le lieu dit de « direction générale » ou « QG » du LAN d'ailleurs, ainsi les joueurs peuvent être informés à tout moment par micro, quelles que soient les situations. Des

micros sont aussi à la disposition des commanditaires de matériels, jeux et consoles qui souhaitent faire connaître leurs produits via des animations et publicités, une pratique mercantile à laquelle le LAN n'échappe pas. C'est ensuite l'heure de la prouesse : l'équipe réseautique du comité organisateur réalise tous les branchements et connections entre tous les ordinateurs.

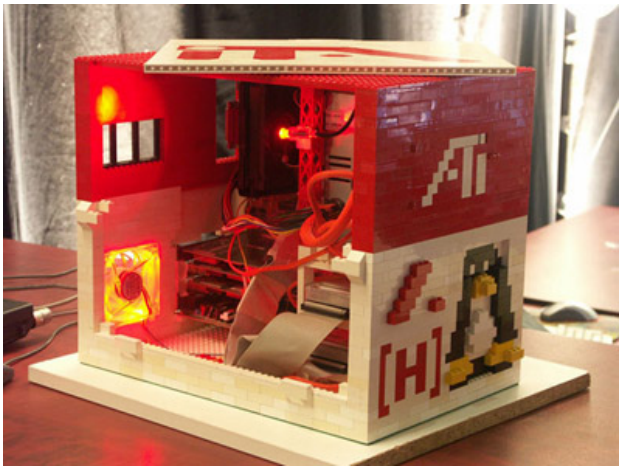


Figure P.7 Le *PC-Tuning* : exemple de tour d'un ordinateur personnel et fonctionnel, faite en Lego.

On assure accès internet, adresse informatique (IP) à chaque joueur, câbles, rallonges et multiprises, application des protocoles de sécurité (modes d'emploi en cas d'attaque de virus, telle une infection de « worms », ou « vers informatiques » entre ordinateurs, etc.). C'est le défi du LAN et son caractère quelque peu miraculeux, puisque tout le réseau est monté en direct en quelques heures, reliant ainsi parfois plus de 600 ordinateurs qui étaient dispersés quelques heures plus tôt. A ce stade apparaît l'équipe technique qui aura dans les journées précédentes, et sous le contrôle du directeur technique, préparé la logistique, formé tous les responsables en attribuant à chacun sa tâche. L'équipement prend forme avec les coursives de câbles; généralement, les réserves prévoient plus de 700 câbles de toutes longueurs au cas où) ; des relais électriques, contrôles de tensions, protections des serveurs, les passages de câbles pour ne pas que les joueurs se prennent les pieds dans les fils entre les allées, la signalétique du LAN, des commanditaires, des bannières et écrans LCD tenant compte de la configuration des bâtiments et à l'aide de grands plans sur papier. À ce stade, chacun défend son secteur, le réseautage est aussi humain : le responsable des serveurs avec son équipe vérifie tous les emplacements; celui de la réseautique compte tous les branchements nécessaires par table; celui de l'alimentation électrique s'assure de la sécurisé de tous les raccords. Un responsable « sécurité » intervient à chaque sollicitation, et se porte ensuite garant de la norme et de la conformité requise d'après les réunions d'équipes et la consultation des services de sécurité de l'établissement, pour accueillir un public de plus de 600 personnes accompagnées avec une équipe d'au moins 20 surveillants. Une équipe propre à l'ETS

vérifie de son côté la conformité des branchements et installations en qualité d'hébergeur de public.

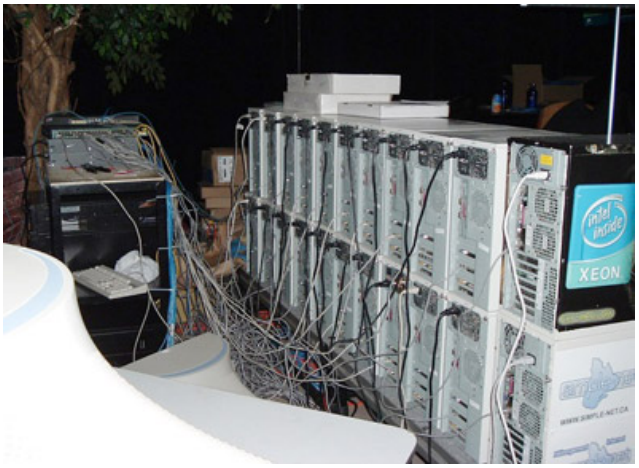


Figure P.8 Serveurs supportant le LAN en ligne.

Leur mission est de prévenir tout incident d'ordre humain et matériel (disputes, courts-circuits, vols de matériels ou de prix laissés sans surveillance, montée en température trop rapide des locaux pouvant altérer les ordinateurs, ce qui explique aussi pourquoi les LAN ne se déroulent pas l'été). Ils comptabilisent aussi le stock appartenant à l'ETS ou loué par le LAN de façon à prévenir tout contentieux.



Figure P.9 LAN ETS et sa foule de joueurs durant le tournoi (Jour 1).

Dès lors, le tournoi commence, il durera près de deux jours entrecoupés de rares sommeils volés. « On dort comme on se couche », voilà un dicton fait à la mesure pour le LAN.

Après les éliminatoires du LAN arrivent les finales, spectacularisées : le vedettariat est à l'honneur, les finalistes sont mis en scène, placés sur le « stage » en vue d'absorber la foule,

d’assurer une meilleure visibilité aux spectateurs, commanditaires et médias (de plus en plus présents dans les LAN) et d’éviter les tricheries. Après le match, chacun se serre la main, se salue d’un « Good Game » dont l’esprit fair-play est à l’image du phénomène.



Figure P.10 Le salaire des joueurs

Les gagnants reçoivent publiquement des prix souvent plus symboliques qu’autre chose (jusqu’en 2004), devant une foule de curieux, de camarades, de parents et des vaincus du tournoi venus apprécier leurs techniques. Après, le LAN se dissout, les bénévoles se rassemblent pour fêter un peu, se reposer enfin, et chacun repart chez lui regagner les réseaux du Web, riche d’une notoriété gagnée ou d’un esprit de challenge ravivé par l’évènement. Toutes ces façons d’être ensemble nous ont convaincu du potentiel de recherche qu’incarne le LAN party pour les communications, en nous amenant à distinguer trois formes d’interaction récurrentes entre joueurs, soient : 1/ des formes de socialisation, 2/ des jeux identitaires et enfin 3/ des apprentissages découlant de l’une ou l’autre des deux premières notions, sans s’y limiter. Carrefour humain et technologique, prouesse réseautique et événementielle, le LAN est un phénomène social complexe et méconnu, à tort. Malgré le peu de littérature traitant directement du sujet, il reflète pourtant des considérations ancestrales de type tribales et sportives, celle d’une jeunesse mobilisée par un phénomène technoculturel peut-être passager mais toujours rassembleur et initiatique quant à sa dimension festive et compétitive.



Figure P.11 Animations en LAN.

C'est pourquoi, néophyte devant l'intérêt pour les jeux vidéo d'une génération que nous méconnaissions, le LAN nous a mis dans une posture quasi anthropologique. Adoptant l'attitude d'un ethnologue devant des peuplades inconnues[2], ce travail a alimenté notre intuition de chercheur : des changements sociaux étaient à l'œuvre, imposant un regard neuf à porter sur les jeux, leur industrie, leurs praticiens et leurs usages, finalement sur tout le potentiel ce cet « être ensemble » technologique et humain appelé culture.

[2] L'ethnologie relève de l'anthropologie et veut expliquer et comparer des caractéristiques culturelles et sociales des groupes humains afin de définir leur structure, fonctionnement et évolution en société.

INTRODUCTION

> « On a tellement insisté sur la déshumanisation, le désenchantement du monde moderne, sur la solitude qu'il engendre, que l'on n'est même plus à même de voir les réseaux de solidarité qui s'y constituent. » (Maffesoli, 2000)

Dans l'obscurité de la salle où nous le découvrions pour la première fois en 2001, le LAN party nous est apparu comme un phénomène totalement « underground[3] ». Nous étions face à un événement câblant littéralement des centaines de corps à d'autres, tous assis côte à côte ou dormant, épuisés, sur leur chaise ou sous des tables, par l'entremise de claviers et souris. Tout ceci formait, aux yeux du néophyte, l'immense tissu organique, tout en périphériques, d'un corps social cyborg digne des plus grandes dystopies[4].

Pourtant, une fois l'étonnement passé et quelques propos échangés avec des joueurs, tout ressemblait finalement davantage à une énième manifestation de l'esprit fondamentalement grégaire de l'homme, de ce besoin de réunion tribale qui a réuni nos semblables au coin du feu pour jouer, danser et chanter, depuis la nuit de temps. Dans cette optique, les considérations de socialisation, de culture, de loisirs, de jeux, de simulations et d'apprentissages, et bien avant eux, le besoin humain fondamental de communiquer *avec* et *sur* son environnement, forment les larges avenues pavées des ouvrages d'auteurs débattant de ces sujets depuis des siècles.

Pourtant, nous avons arpenté des terres inconnues comme un anthropologue inquiet d'être ou non toléré par ceux qu'il observait discrètement, pendant près de huit ans, sans nous douter de ce sur quoi ce travail déboucherait. Et pour cause; l'œuvre est dans le risque, et le risque est un art de vivre coûteux et délicat, surtout lorsqu'il s'agit d'observer les mœurs de clans rivaux issus d'une génération en rupture avec les précédentes, dans deux mondes superposés à la fois.

Du cœur d'environnements virtuels aux petites heures du matin, où ne résonnent plus que les ronflements des machines par-dessus ceux des joueurs, nous avons été conduit à découvrir une jeunesse dont les considérations allaient nous mener à comparer ses valeurs à celles de la génération qui la précédait : lorsqu'on vit « pour le fun », à quoi faut-il s'attendre?

Cette thèse a pris la forme d'une étude de cas exploratoire, ethnographique et longitudinale, menée de 2001 à 2009. Née d'abord d'une intuition inspirée des confidences des premiers joueurs

---

[3] *Underground* réfère ici aux phénomènes sociaux peu connus, souvent manifestes d'une contre-culture.

[4] La *dystopie* réfère à une utopie fictionnelle offrant une vision plutôt noire de l'avenir, et propre aux univers de la science-fiction, dont 1984 de G. Orwells est l'exemple par excellence.

interrogés, elle a cherché à documenter le phénomène du jeu en réseau local, suite à l'étonnant constat de joueurs affirmant avoir développé des habilités cognitives, sociales et psychomotricielles grâce aux jeux vidéo en réseau pratiqués en contexte compétitif, dans un cadre relevant plus du sport que du divertissement de masse. Esprit tactique et sportif mais aussi stratégies collaboratives étant mises de l'avant par les joueurs, l'interrogation première de cette étude a porté sur ces aspects du LAN party pouvant favoriser apprentissage et socialisation : aurait-on méjugé du besoin de la jeunesse à se rassembler pour apprendre ensemble, là où médias, experts et rumeur populaire craignaient pourtant l'abrutissement de toute une génération par les jeux vidéo, et l'éclatement d'un lien social victime du principe réseautique.

D'un point de vue purement étymologique, « L.A.N. » signifie en anglais « Local Area Network », et « party » réfère à un événement, ou fête. Cependant, le genre de cet anglicisme pose encore problème dans la langue française où il n'est pas encore clairement établi. Aussi suivrons-nous dans cette thèse la tendance générale, qui utilise le masculin du « LAN » pour sa dimension « réseau », et son féminin pour signifier davantage la partie événementielle de l'événement. Une « LAN partie», qui se dit aussi plus simplement « une LAN », souligne davantage la dimension humaine de l'événement physique qui se déroule autour du réseau. Enfin, l'acronyme LAN spécifié plus haut venant de l'anglais, il pourra se lire et s'accorde au singulier comme au pluriel, selon son contexte référant, au phénomène dans sa globalité.

Terrain de la recherche

Cette recherche s'intéresse à ceux qui participent à des compétitions de « sports électroniques»[5], et leur donne ici la parole. Les LAN les plus courus au Québec, qui sont ceux que nous avons étudiés sur huit ans, se caractérisent par la réunion physique dans une aréna ou un hall d'institution publique, de plusieurs centaines de joueurs. Ces événements peuvent durer de 2 à 3 jours; s'ils débutent parfois le vendredi soir avec l'arrivée des joueurs et le montage du réseau, ils ne s'achèvent souvent que le dimanche en début d'après-midi avec la tenue des finales.

Les équipes, qui se forment parfois sur place, sont le plus souvent constituées bien avant le LAN sur des serveurs de jeux en ligne (ou portails de jeux sur Internet). Informées par le bouche-à-oreille, forums ou via le site de la LQJR, les joueurs s'inscrivent donc par équipe ou en solo, en

[5] Les sports électroniques, de l'anglais *e-sports*, réfèrent à des compétitions de jeux vidéo en réseau multi-joueurs, avec des pratiques régulièrement d'entraînement sur PC ou console sur Internet ou en LAN, en vue de tournois régis par des ligues de jeu (LQJR au Québec, etc.). Ces sports ont leurs joueurs élites et leur star-système (notamment en Asie et Corée du Sud très férues de cette culture), et gagnent leur vie via les prix de grands tournois internationaux tels l'ESWC (Electronic Sport World Cup, Europe) ou les WCG (World Cyber Games, Asie), pouvant frôler les 100 000 $ US/ an.

vue de s'affronter virtuellement et en personne, dans le cadre d'un tournoi éliminatoire de jeux vidéo multi-joueurs, organisé à la manière d'une compétition sportive classique, tel qu'en tennis par exemple. L'objectif des participants est de confronter leurs habilités tactiques et psychomotricielles, via une gestion intelligente des règles communes au jeu vidéo. Celles-ci supposent des tâches précises à effectuer dans un temps limite et un environnement commun aux deux équipes : la « map » du jeu. Il faut aussi anticiper les actions posées par l'équipe adverse en déjouant leurs stratégies qui peuvent tenir également compte de ce qu'ils savent des habitudes de leurs adversaires. Ces jeux sont joués en équipe le plus souvent, à cinq sur Counter Strike, tandis que certains jeux permettent aussi des tournois en petites équipes, voire individuellement, tel que sur Warcraft III.

Ces jeux sont multi-joueurs, c'est-à-dire que les participants peuvent jouer et se retrouver à plusieurs en même temps dans l'interface du jeu, pour poursuivre une quête commune ou qui les oppose, via un avatar qu'ils dirigent et qui les représente dans le jeu. Ils posent ainsi, selon la cartographie de mondes virtuels des jeux, établie en niveaux ou « maps », des actions précises, tels des déploiements ou guet-apens, à des fins compétitives ou collaboratives.

Les jeux qu'on retrouve en LAN sont pour la plupart de type « shooter », c'est-à-dire des jeux de tir à la première personne, où l'on voit à l'écran ce qui serait notre vision dans la réalité, tandis que notre main tient l'arme qui nous sert. Le jeu le plus commun aux LAN est Counter Strike (CS); on y retrouve aussi Battlefield 1942 (BF2); Call of Duty (CoD) ou encore Quake. Il y a aussi les tournois organisés sur des jeux de stratégie (gestion de civilisations appelant à gérer des troupes et des ressources et à en envahir d'autres), tel Warcraft III (WC3). Tous les jeux joués en LAN sont des licences individuelles, déjà installées dans le PC que chaque participant apporte sur place. Ordinateurs et donc jeux sont supportés et interconnectées par les serveurs du réseau informatique monté localement en quelques heures, à même le milieu public où se tient l'évènement. Le principe du « réseau local » s'appuie donc sur un système réseautique d'interconnexion de tous les ordinateurs personnels apportés par chaque joueur à tous les autres, dans un cadre technologique et humain clairement circonscrit par l'espace physique du lieu et virtuel du câblage réseau : c'est le « LAN ».

Chacun de ces événements constitue à sa façon et le temps d'un week-end de compétition, des niches sociales relativement marginales, articulées autour d'une pratique à la fois présentielle et virtuelle des jeux vidéo, suivant des règles de tournoi précises, encadrées par des organisateurs. Les LAN se tiennent ponctuellement (tout au plus 2 à 3 fois par an pour les grands LAN), selon un calendrier géré au Québec par la LQJR. Ils se déroulent à l'écart du quotidien, dans une ambiance à la fois festive et fiévreuse, car l'esprit qui y règne est compétitif et sportif. Les règles

des mondes virtuels sont celles des jeux vidéo eux-mêmes, et celles du monde réel sont prises en charge par des organisateurs offrant arbitrage et légitimité à l'évènement. Le LAN se passe le plus souvent à huis clos, non pas dans la forme (car il y a des spectateurs présents, dont quelques rares parents et plus souvent des amis), mais plutôt dans le fond, car le LAN, évènement peu publicisé, est un momentum humain et technologique qui reste une exception, celle d'une performance réseautique localisée dans sa dimension la plus cartésienne et technique, et d'un camp scout électronique un peu bohème, dans sa dimension la plus festive. Tenu pendant plusieurs jours, ce qui compte essentiellement est ce qui se passe dans ces mondes virtuels où l'on s'affronte en équipe sur des ordinateurs autour desquels on dort, on établit des stratégies, on rit, on joue, on se confronte et on mange des pizzas. Le tout constitue un microcosme humain et technologique extraordinaire, offrant une occasion sans pareille d'observation d'interactions humaines en situation, à tout chercheur motivé par l'enquête de terrain et l'approche ethnographique de sujets qui s'offrent ainsi, généreusement et de bon gré, à la curiosité scientifique.

Les sujets

La population étudiée dans le cadre de cette thèse peut être définie à ce stade comme des groupes de joueurs amateurs âgés de 15 à 25 ans. Réunis au hasard de leurs inscriptions lors de LAN de moyenne à grande ampleur, au Québec, leur principale caractéristique est d'être des garçons à 95 %, bien que le LAN party, qui réfère au principe compétitif des e-sports soit mixte par essence. La pratique du jeu vidéo ne permet aucune distinction ni préférence quant au sexe des joueurs, puisque on y joue par avatar interposé et le plus souvent sous l'anonymat d'un pseudonyme. Les sujets semblant particulièrement à l'aise quant à leurs interactions au sein des deux mondes superposés du LAN. Ils jouent dans celui, virtuel, des jeux vidéo et cohabitent dans celui réel (ou en présentiel) de l'événement humain tenu dans la salle communautaire. Ils jonglent ainsi entre leur identité citoyenne, leur rôle et statut sportifs dans l'équipe et le LAN, et le contrôle de leur avatar au sein des mondes virtuels avec beaucoup d'aisance et en fait, sans s'y arrêter.

Aussi avons-nous vite compris que cette facilité généralisée chez tous les participants, à jouer avec identités et mondes superposés, devait relever d'un profil générationnel qui ne serait pas neutre dans cette recherche. Il est en effet question ici de la génération dite « Nintendo » par les médias et certains chercheurs, ce qui n'en dit cependant pas assez long sur le choc culturel qui s'observe avec elle, lié à un véritable fossé générationnel en matière d'habilités technologiques. Nous commencerons donc à dresser un portrait global de la génération dont sont issus un grand

nombre des participants de LAN party étudiés ici, bien que nous gardions en tête que toute généralité suppose ses paradoxes comme ses exceptions.

L'intérêt marqué pour la dimension ludique des nouvelles technologies médiatiques (qu'il s'applique à la virtualité via les jeux vidéo, ou la réalité via le phénomène de téléréalité) est largement investi par une génération qui a connu bien des qualificatifs pour souligner ses prédispositions informatiques : appelée couramment « génération Internet » (Wolton, 1999); « Nintendo-Kids » (Lafrance, 1994), ou « Digital natives[6] » (Prensky 2001), elle semble quoi qu'il en soit et à plusieurs égards culturellement modelée par les nouvelles technologies qu'elle utilise.

L'approche de Prensky est intéressante dans la mesure où elle laisse transparaître des habilités technologiques évidentes et pour ainsi dire « innées ».

Cependant, nous allons lui préférer le terme et les enjeux supportés par l'appellation du psychologue Lifton, qui qualifie quant à lui cette génération de « protéiforme », ce qui met en lumière des caractéristiques psychologiques et identitaires très pertinentes pour notre thèse. Cette approche a l'avantage de souligner certains atouts communicationnels de ces individus, dont un grand nombre de caractéristiques psychosociales s'étendant de leur profil collectif à leur façon d'interagir. Pour Lifton, cité par Rifkin (2000), ces individus sont nés et ont grandi au cœur du numérique et ils en ont fait un style de vie sans doute assez proche d'une culture électronique commune, la cyberculture que nous discuterons plus loin et qui est facteur de rapprochements forts entre individus. Le LAN en serait-il une des manifestations les plus explicites ?

> « Nous sommes en train d'assister à l'émergence d'un nouveau type d'êtres humains. Complètement à l'aise dans le cyberespace, où ils passent une partie de leur vie, (…) plus intéressés par l'accumulation d'expériences excitantes et attrayantes que par l'accumulation d'objets, capables d'intervenir simultanément dans des univers parallèles, prêts à changer de personnalité pour s'adapter à de nouvelles réalités authentiques ou simulées , ces hommes et ces femmes de type nouveau ne ressemblent guère à leurs parents (…) bourgeois de l'ère industrielle. Le psychologue Robert J. Lifton y voit une nouvelle génération d'individus « protéiformes ». (…) Ils louent leur automobiles ils font leurs achats sur Internet ; (…) vivent dans un monde de spots de sept secondes, (…) n'ont pas une très grande capacité de concentration et se montrent plus spontanés et moins réfléchis que les générations précédentes. Ils conçoivent leur activité professionnelle comme un jeu et préfèrent être perçus comme des créateurs plutôt que comme de bons travailleurs. (…) Ils sont habitués aux emplois temporaires. De fait, leur vie est beaucoup plus marquée par le provisoire et la mobilité que celle de leurs parents: (…) Ils se fient plus à l'émotion qu'à l'analyse. (…) Ils passent autant de temps en compagnie de personnages de fiction (…) qu'avec leurs semblables, (…) les transformant ainsi en éléments de leur biographie.(…) Ils ont grandi dans un monde d'hypertexte, de liens entre sites web et de boucles de rétroaction, et leur

[6] Les « *digital natives* », terme que l'on doit à Marc Prensky, incarnent une génération ayant grandi au sein du numérique, essentiellement des jeunes nés après 1978 et qui en ont fait un mode de vie; ils s'opposent au *digital immigrants* des générations antérieures, qui ont dû s'adapter à la révolution numérique, et que l'on reconnaît à un certain nombre de vieux habitus (tel qu'imprimer plutôt que lire à l'écran; opter pour une communication directe plutôt que via des médias numériques comme le email ou MSN, etc. Visiter www.digitalnative.org pour plus d'informations sur les travaux de Prensky (consulté le 15 décembre 2009).

> perception de la réalité est plus systémique et participative que linéaire et objective. Ils peuvent envoyer un courrier à une adresse électronique sans se soucier un seul instant de connaître l'adresse géographique de leur correspondant. Pour eux, le monde est une scène et leur existence une série de représentations. Ils sont constamment en train de recréer leur propre identité. Ils commencent tout juste à laisser derrière eux l'univers de la propriété. (…) Pour eux, c'est la logique de l'accès qui compte avant tout. Être déconnecté, c'est la mort. » (Rifkin, 2000)

Quelques statistiques nous parlent aussi, de façon encore plus précise, de cette génération étonnante, peu intéressée par la carrière et le statut, mais tellement plus par l'expérience et ce concept étrange qui signifie plaisir, loisir, jeu et liberté, et qui prend tout son sens sous le vocable anglais de « fun ». Ce « fun » allait être si souvent cité par les sujets interrogés pour expliquer leurs intérêts et motivations à pratiquer des jeux en réseau et fréquenter des LAN, qu'il est inhérent à la quête de sens de cette génération en rupture avec les précédentes.

Ainsi, d'après une importante étude intitulée «Le choc des générations » publiée en 2008[7], il existe une opposition nette entre les profils de la génération des baby-boomers, actuels parents et grands-parents des plus jeunes générations, et celles des moins de 35 ans dont il est question ici, et qui regroupent les générations X et la génération Y. La génération Y est généralement vue comme celle née entre 1980 et 1995 et la X qui lui précède, entre 1960 et 1979.

En leur demandant de se comparer à eux au même âge, les trois-quarts des baby-boomers interrogés estimaient que les jeunes des générations X et Y manquaient de respect pour l'autorité, étaient plus égoïstes, semblaient surprotégés et indifférents au sens de la tradition et des héritages culturels, bref qu'ils n'avaient pas le sens des valeurs collectives. Plus de la moitié des sondés soulignait l'individualisme marqué de cette jeunesse et signalait leur manque de disposition à l'effort, aux valeurs familiales et au travail, bien qu'ils semblaient pourtant plus autonomes et surtout beaucoup plus sages qu'eux (un point partagé par 82% d'entre eux). Fait intéressant, les trois-quarts des baby-boomers sondés mettaient cependant en exergue la plus grande ouverture sur le monde et sur les autres ethnies, de ces jeunes. La moitié d'entre eux reconnaissaient enfin qu'il leur serait beaucoup plus difficile de trouver un emploi qu'en leur temps, de même qu'adopter une attitude de confiance en l'avenir. À l'inverse et assez curieusement, plus de la moitié des jeunes reconnaissaient aux baby-boomers un sens marqué des valeurs familiales habituelles telles que le respect de la hiérarchie, du travail, de l'effort ainsi qu'une réelle autonomie.

Cependant rien n'était dit sur les divergences de visions comme d'usages en regard des technologiques ou des façons de communiquer. Aussi, nous nous sommes intéressés plus

[7] Le Choc des générations, publié dans le Journal de Montréal le 21 janvier 2008
Source : http://www.canoe.com/archives/infos/general/2008/01/20080123-204655.html (Consulté le 31 mars 2009)

spécifiquement à quelques études portant sur cette génération Y en provenance de l'industrie du jeu vidéo, qui nous ont permis de dresser un profil plus spécifique des jeunes qui sont aussi des joueurs.

Selon quelques études statistiques sur l'industrie du jeu vidéo américaine en 2009 fournies par l'ESA (Entertainment Software Association), un organisme reconnu bien qu'impliqué directement par l'enjeu du sondage, de par son mandat de représentation de l'industrie et de promotion des jeux vidéo en regard du public; des sondages menés auprès de milliers de joueurs américains nous apprennent que le joueur moyen est âgé de 35 ans en 2009. Ce chiffre peut paraître étonnant, mais il est corroboré par le fait que de plus en plus d'adultes et même de personnes âgées (qui sont grands-parents notamment) ont été initiés aux jeux vidéo (ou bien ses pratiques) en famille, en côtoyant les plus jeunes. On y apprend aussi qu'en 2009, 25% des américains de plus de 50 ans jouent à des jeux, une augmentation de 9% depuis 1999. Par ailleurs, 40 % des joueurs sont des femmes et grosso modo, plus des deux tiers des foyers américains jouent à des jeux vidéo, ce qui souligne la portée potentielle de cette étude en termes de représentativité. Les adultes quant à eux, sont aussi les jeunes joueurs d'autrefois : le joueur moyen, celui-là même qui frôle les 35 ans en 2009, joue depuis au moins 12 ans aux jeux vidéo. Bref, ce que révèle surtout cette donnée est le fait que « *Joueur un jour, joueur toujours* » : la pratique des jeux vidéo se perpétue malgré l'avancée en âge, même si elle peut décroître en fréquence de jeu, elle ne semble pas perdre en intensité en terme de plaisir pour ce loisir. Elle se traduit surtout souvent par plus d'exigences et un profilage plus précis des attentes et besoins des joueurs envers les jeux qu'ils consomment. Ainsi, l'âge moyen de l'acheteur de jeu vidéo est de 39 ans. Fait étonnant, 92% des joueurs de moins de 18 ans rapportent que leurs parents étaient présents lors de l'achat ou de la location de leurs jeux, ce qui inclut forcément les jeux de tir, considérés comme violents, utilisés en LAN, et 63% des parents croient que les jeux (il n'est pas mentionné si l'on parle ici de tous supports ludiques confondus) ont un impact positif sur la vie de leurs enfants.

Comme le marché américain représente à lui seul un des plus gros marché mondiaux en ce domaine, nous estimons qu'il demeure très représentatif du phénomène à l'échelle mondiale et que ces données sont donc relativement illustratives de l'état de la question en Occident en général. La seule industrie américaine a quadruplée ses ventes entre 1996 et 2009, avec une croissance de 23 % en 2008 l'élevant à 11,7 milliards pour les seuls USA.

Nous mettons cependant un bémol sur deux résultats fournis ici, soit celui des femmes représentant 40% des joueurs et celui de l'impact positifs des jeux. Les questions posées quant

aux générations qui jouent à des jeux, réfèrent le plus souvent non pas à une pratique régulière des jeux, mais demande plutôt s'il y a *déjà eu* une pratique du jeu vidéo. Auquel cas, « 40% des femmes joueuses » signifie en fait que 40% du nombre total des joueurs sont des femmes ayant au moins une fois dans leur vie joué à un jeu vidéo, une nuance qui avait déjà suscité la polémique voici quelques années à l'annonce de ce résultat (qui ne progresse d'ailleurs pas, en passant). De même la question des jeux ayant un impact positif sur la vie des enfants n'est pas explicite sur ce que le sondage entend par le terme de « jeu » : parle-t-on de tous les jeux confondus en général, jeux de société ou éducatifs compris, ou juste des jeux vidéo spécifiquement?

Du côté de l'ALD, la version canadienne de l'ESA (pour « Association du logiciel de Divertissement »), les faits les plus représentatifs de cette industrie au Canada, soulignent que l'âge moyen du joueur canadien est un peu plus âgé que l'américain (35.8 ans) et 84% des parents amateurs de jeux vidéo et âgés de 18 à 34 ans disent jouer à ces jeux avec leurs enfants. Le marché canadien s'élevait à 2,2 milliards de dollars de vente de matériels et de logiciels de divertissement en 2008. Le secteur du logiciel de divertissement compte actuellement 247 entreprises et on lui doit plus de 14 000 emplois directs et des milliers d'emplois indirects partout au Canada.

À l'échelle mondiale et selon Today's gamers, un organisme d'enquête néerlandais qui effectue des sondages d'ampleur internationale sur l'industrie du jeu, il existe en 2009 un écart de pratique entre joueurs américains et européens : 83% des américains consacrent temps et argent à ce passe-temps qui est leur préféré, contre 72% chez les joueurs européens. La pratique est donc plus ancrée aux USA qu'en Europe, et y forme une culture prégnante.
Mais ce que nous avons aussi voulu vérifier avec ces sondages, concerne les habitudes des joueurs en général, à des fins comparatives avec les résultats de nos propres enquêtes sur le profil particulier des amateurs de LAN. Ainsi, on observe qu'en général, 83 % des joueurs américains jouent en moyenne 10 heures 30 par semaine, et la moitié d'entre eux, toutes tranches d'âge confondues, jouent sur des serveurs de jeu en ligne sur internet (en moyenne 53% chez les garçons contre 44% chez les filles). Or, c'est sur les serveurs de jeu en ligne que nous retrouvons la clientèle des LAN en dehors de ces événements, parce que comme ils jouent sur des jeux multi-joueurs permettant de ne pas jouer seul chez soi, c'est via le Net qu'ils trouvent des coéquipiers et adversaires pour faire une partie. D'autre part, c'est sur ces serveurs de jeux en ligne qu'ils peuvent déjà se repérer et composer des équipes en vue d'une future participation à un LAN.

Le choc culturel

Puisque les joueurs ont accès de chez eux, dans leur confort, à des expériences collectives de ces mêmes jeux à distance, qu'est-ce qui les pousse à déplacer et risquer leur matériel en l'exposant aux dommages du transport, pour aller camper dans l'inconfort durant les LAN parties?
Il nous fallait comprendre rapidement l'intérêt et la forte motivation que les compétitions de jeux vidéo en réseau local revêtaient pour ces joueurs interrogés au hasard, lors des premiers LAN auxquels nous assistions. De toute évidence, leur motivation devait être réelle pour compenser tous les inconvénients imposés par l'activité. À bien des égards, participer à un LAN party n'était ni confortable ni rémunérateur, et cela semblait plus que contraignant. Nous avons ainsi listé quelques unes de ces contraintes dans un journal tenu lors du premier LAN auquel nous avons assisté, en date du dimanche 24 novembre 2002 :

> « Après plusieurs questions posées au hasard à un jeune joueur – il doit avoir 13 ans, nous nous interrogeons fortement sur les motivations réelles qui se cachent derrière tous les efforts faits par les joueurs pour participer à un LAN. En effet, avant qu'un mineur puisse participer, son parcours devra ressembler aux douze travaux d'Hercule. Il lui faudra en effet, pour partie de ce que chaque joueur nous dit et partie de ce que nous observons :
>
> - convaincre ses parents de passer trois jours sans surveillance dans un lieu public au milieu de centaines d'autres mineurs, laissés seuls eux-aussi, qui se tirent dessus et dorment par terre;
> - faire remplir une décharge parentale et la présenter à l'entrée sous peine d'être refusé;
> - déplacer son ordinateur (quand ce n'est pas celui des parents) de chez lui pour le connecter en réseau dans un lieu public au risque de le briser, d'être volé ou de donner accès aux données qui s'y trouvent stockées;
> - devoir acheter régulièrement des cartes graphiques et vidéo coûteuses pour maintenir ses chances d'être performant dans des versions de jeu toujours plus gourmandes sur ces plans;
> - payer sa participation au tournoi et se risquer à perdre contre des centaines de concurrents inconnus pouvant très bien être aussi des joueurs professionnels;
> - dépendre de réseaux informatiques et électriques improvisés et souvent capricieux;
> - se contenter du strict minimum en matière d'hygiène et de confort pour dormir et se laver dans un espace public sans intimité réelle, au milieu d'une population essentiellement masculine, et;
> - vivre à huis clos, dans la pénombre - et y rester – bien qu'étant totalement libre de partir pendant tout un week-end, sous le regard inquisiteur d'un public composé de curieux ou de vaincus jugeant les actions en jeu, tandis qu'il faut garder les yeux rivés sur les écrans malgré le manque de sommeil, le mal de dos ou la crampe, pour continuer de se mitrailler jours et nuits. »

Dès que l'on mesure les efforts déployés par tout mineur désireux de participer à un LAN, la question qui vient intuitivement à l'esprit est celle de la raison de ceux-ci, bref celle de la motivation. C'est justement en questionnant des joueurs pour comprendre leur intérêt à participer à des LAN, que s'est décidée la direction que prendrait cette recherche. Alors qu'ils s'extirpaient de leur sac de couchage pour répondre poliment à nos questions, allongés les uns contre les autres, à même le sol sous d'immenses tables à tréteaux, certains joueurs nous surprirent par des réponses où l'interaction avec autrui et les considérations sociales semblaient *le* facteur-clé.

Leurs propos allaient à nos yeux tellement à l'encontre des lieux communs qui circulaient au sujet des jeux vidéo, qu'ils nous firent l'effet d'un choc culturel.
Ainsi, sur des centaines de participants interrogés au hasard, pour l'essentiel des garçons âgés de 15 à 25 ans, les deux-tiers mentionnèrent spontanément que leur participation à des compétitions de jeu vidéo en réseau était pour eux une activité qui les avaient rapprochés des autres et/ou dont ils retiraient savoir ou savoir-faire. Nombreux furent ceux mentionnant devoir leur maîtrise de l'anglais, parfois même leur bilinguisme ainsi que leur connaissance de l'informatique, de la réseautique, de l'esprit d'équipe, de la stratégique ou du « fair-play » à ce loisir, quand ils ne mentionnaient pas carrément lui devoir leur rapprochement avec des camarades, collègues ou inconnus devenus de proches amis.

Tout ceci nous semblait étonnant : en résumé, on parlait donc ici de mitraillages sur des jeux vidéo de guerre comme d'une activité plutôt socialisatrice (leurs propres termes étant des expressions souvent moins élaborées mais de sens analogue)[8]. Demandant à un joueur son opinion sur cette première conclusion tâtonnante, il nous reprit de suite : « Ben non, ça c'est si tu t'arrêtes au premier degré; la violence, tout ça, c'est ce que dit la tv et tous ceux qui voient par nos stratégies, nos codes et tout! Les jeux, c'est notre façon de nous mesurer entre nous car on les maîtrise tous facilement. »
Nous comprenions peu à peu que cet univers était régi par des règles que nous ignorions, sans compter des normes dont nous mesurions l'importance à l'idée bien précise que chacun avait de ce que devait être un bon joueur, une équipe gagnante, le LAN idéal, un réseau performant, une attitude sportive, etc. Parmi celles-ci, certaines valeurs semblaient universelles d'un LAN à l'autre, et même d'un pays à l'autre (comme nous l'avions constaté en visitant de grands LAN nationaux en France également en 2003[9]). On parlait de code d'honneur en vigueur entre joueurs, régissant notamment des comportements à adopter quelle que soit l'issue des matches (dont la poignée de main et son fameux « Good Game » pour féliciter poliment l'adversaire), tandis qu'un certain « esprit d'équipe » s'observait à des degrés divers selon les équipes, sans compter l'ambiance changeante propre à chaque LAN.

Autre fait intéressant que nous apprîmes cette fois des spectateurs, et qui commençait à rejoindre ce sentiment d'étrange familiarité dans l'ambiance de l'événement, le LAN s'avérait

[8] Pour un aperçu des réponses données à la question « qu'est-ce qui vous attire dans un LAN party », consulter le tableau 3.1 du chapitre III portant sur la socialisation
[9] Nous avons réalisé une couverture active médiatique et de recherche lors de la Coupe du Monde des Sports électroniques 2003 au Futuroscope de Poitiers (France).

finalement, du point de vue des familles, une activité s'inscrivant dans un créneau d'agenda rivalisant avec les diverses activités sportives ou culturelles des loisirs de fin de semaine. Ainsi, nous réalisions auprès de quelques parents présents, curieux de voir l'événement et que nous interrogions sur place, que certains d'entre eux voyaient les LAN avec la même complaisance que si leurs enfants participaient à une « colonie de vacances informatique ». Un père de famille devait nous dire un jour, avec des sentiments relativement mitigés : « En fait, ils ont décidé de camper tous ensemble ici, sans tente et sans forêt ! ». En fait, ce parent était loin de savoir combien le rapprochement était pertinent; il n'avait pas remarqué sur les écrans, ces forêts et ces ruines urbaines où évoluaient les joueurs, souvent dans des mondes virtuels dépeuplés. Il n'avait peut-être pas remarqué non plus que s'y jouaient les conditions de survie d'avatars dirigés par des joueurs respectant une hiérarchie précise, où les rôles sont à tenir et les objectifs à atteindre, le tout situé au milieu des « tentes » improvisées qu'étaient ces simples tables et mers de câbles du LAN sous lesquelles chacun s'écroulait pour dormir au besoin. La métaphore s'avérait riche; elle nous amena peu à peu à voir dans le LAN des jeux relationnels propres à une sorte de «camp scout électronique », c'est-à-dire une activité d'apprentissage de survie sociale et technologique propre à notre temps.

Sur un autre plan, la prouesse informatique que représentait le montage du réseau local du LAN, lequel comprenait des centaines de câbles interconnectés, configurant un réseau plus ou moins stable reliés aux serveurs, monté en seulement quelques heures la veille du LAN par participants et organisateurs, encourageait certains parents à voir d'un très bon œil la fréquentation de cette maîtrise « tendance » et spectaculaire de l'informatique réseautique pour leur jeune. Un impact assez fort pour qu'ils donnent en tout cas l'autorisation d'une sortie de fin de semaine complète sans surveillance parentale suivie. Beaucoup de parents nous mentionnèrent d'emblée voir d'un bon œil que leur jeune maîtrise potentiellement l'informatique. Deux parents interrogés nous citèrent quelques anecdotes de « recyclage » des compétences de celui-ci à la maison, qui s'étaient avérés assez utiles pour qu'ils deviennent des arguments de négociation du jeune, servis pour légitimer une future sortie en LAN.

Certains parents le justifiaient d'autant mieux que plusieurs me citèrent les apprentissages informatiques que leur jeune avait fait ici et qu'il rapportait au foyer en rendant à l'occasion service à tous, quand l'ordinateur posait problème afin de les dépanner. « *Ça nous sert bien de temps en temps à la maison quand l'ordinateur plante, alors je ne suis pas contre, même si je ne comprends rien à son hobby, ni au plaisir qu'il peut trouver à rester des heures assis à guetter et tirer sur tout ce qui bouge. »,* nous a dit un jour une mère, philosophe sur le sujet.

De tous les parents interrogés, les plus ouverts étaient en fait ceux qui avaient remarqué que, par-delà le jeu vidéo, le LAN reposait sur une structure réseautique et informatique offrant des expériences complexes qui leur échappaient : mais ils comprenaient que cela devait sûrement être intéressant que leur enfant la connaisse puisqu'il s'y intéressait. Les plus réfractaires à ce hobby focalisaient sur les temps de pratique beaucoup trop longs selon eux et il nous arriva deux fois de voir des parents furieux venir chercher leur jeune dans un LAN, réfugié là sans doute sans autorisation ou en ayant fraudé la décharge parentale.

Finalement, en regard de ces premiers constats, entrevoir le LAN party comme un lieu social hétéroclite et complexe, difficile à cerner s'avérait une évidence. Nous avons trouvé sa pertinence dans le fait qu'elle permettait d'entrevoir différemment partie d'une génération qui communiquait de façon humaine et technologique, physique et médiatisée par ordinateur, tout en étant très à l'aise d'évoluer dans des mondes réels et virtuels qui se superposaient, avec leurs identités distinctes ; une génération capable de jongler individuellement et en groupe entre jeu et obligations quotidiennes, et d'articuler la justification de leur pratique auprès de leurs proches de façon cohérente et argumentée et finalement très à l'aise entre toutes ces données qui semblaient les aider à se définir.

Ce qui fait l'intérêt du LAN, c'est qu'il fait contrepied à la cyberculture qui individualise. Il est la marge de la marge. En effet, le bon sens veut d'habitude que l'on se contente d'un plaisir qui ne coûte rien et ne demande pas d'effort, qu'est-ce que le LAN a de plus à offrir, que le loisir du jeu vidéo en réseau n'offre pas déjà de chez soi? Ne serait-ce pas aussi affaire de culture, un mode d'expression spécifiquement générationnel, une recherche de validation par les pairs, de conformation, voire de confirmation de statut entre jeunes? Si oui, quelles sont donc les particularités de cette culture du ludique et du numérique propre à ces jeunes, qui prendrait selon plusieurs chercheurs le nom de « cyberculture »?

Selon Lévy (1998), nous connaissons une révolution culturelle dans l'histoire des communications humaines : elle a pour nom « cyberculture », elle s'appuie sur l'avènement du « cyberspace », autrement dit du Web et des réseaux, et forme un événement aussi révolutionnaire sur le plan de la civilisation, qu'a pu l'être en son temps l'écriture.

Née dans les années quatre-vingt-dix des mouvements de la sous-culture « cyberpunk » ou « cyber-rock » avant qu'elle ne se démocratise, la cyberculture marque un changement profond dans la façon de voir, de penser, de produire des biens culturels, et concerne essentiellement les internautes.

Lévy distingue trois grandes étapes dans l'histoire de la communication et de la culture humaine : 1/ une époque où la communication reposait sur l'oralité, avec des communautés closes et contrôlées (époque de totalité); 2/ une époque de sociétés « civilisées » basée sur l'écriture, où l'universel, bref, l'idée de prédominance culturelle est née, mais sous la poigne d'une « totalité », c'est-à-dire d'une contrainte de pouvoir hégémonique s'y opérant, et 3/ l'époque du cyberespace et des échanges sur les réseaux, marquée par l'universalité mais débarrassée d'un principe totalitaire contraignant la culture, grâce à la mondialisation.

Chacune de ces époques pouvant intégrer les caractéristiques précédentes, il faut aussi reconnaitre que si les plus jeunes générations ayant grandi avec le Web, évoluent actuellement dans le bain de la cyberculture, leur caractéristique première devrait être une conscience élargie, plus tolérante et consciente des singularités qui composent la richesse d'un savoir humain contemporain vu comme un « tout », où chaque thème culturel, chaque message, est relié à une infinité d'autres déclinaisons sur le même thème disponibles via le Web.

> « Il n'y a quasiment plus de messages "hors contexte", séparés d'une communauté active. Virtuellement, tous les messages sont plongés dans un bain communicationnel grouillant de vie, incluant les personnes elles-mêmes, dont le cyberespace apparaît progressivement comme le cœur. »

Or, nous parlions plus tôt du choc des générations, où la majorité des baby-boomers avait remarqué la plus grande ouverture et tolérance sur le monde et les autres ethnies des générations X et Y. C'est ici l'œuvre d'une culture, d'un savoir humain largement nourri des réseaux pratiqués par ces usagers, devenu ce que Lévy nomme « intelligence collective [10]».

Pour Lévy, « la cyberculture montre précisément qu'il existe une autre manière d'instaurer une « présence virtuelle à soi » de l'humanité (l'universel), que par une identité du sens (la totalité) ». L'universel réfère ici à la présence « virtuelle » de l'humanité sur les réseaux, qu'on pourrait représenter par un « avatar porte-voix » symbolisant le monde et ses diversités culturelles : c'est d'ailleurs cela, le Web. La « totalité » qui n'a plus cours, c'est la disparition de cette tendance institutionnelle, idéologique ou étatique d'exercice de pouvoir sur la culture ayant marqué des siècles d'ethnocentrisme, et de mise au diapason des pluralités culturelles fondues en une seule voix. Autrement dit, l'entonnoir drastique, répressif et hégémonique d'appauvrissement des voix culturelles de la civilisation dominante n'a plus court avec le Web, du moins jusqu'ici, car n'oublions pas que nous en sommes encore aux débuts de cette « cyber-histoire » humaine…

Nous voyons finalement la cyberculture comme un « patchwork » cousu de cultures singulières, reflets d'autant de formes d'individualités pouvant être mises de l'avant et libres de s'exprimer

[10] Définir intelligence collective + et le glisser aussi dans le glossaire

sur Internet aux côtés d'alter-égos, par le principe hypertexte, le phénomène de blog, de wikis et le vaste mouvement du Web 2.0[11] notamment.

Dans ce cyberespace qui inclut les mondes vidéoludiques, la cyberculture est devenue un bien universel, s'opérant sans nivelage ni contrainte, bref sans réduction ni prédominance culturelle l'emportant sur les autres, et c'est une donnée intégrée par les plus jeunes qui se reflète en partie dans leur ouverture d'esprit soulignée par leurs ainés.

Lévy distingue par ailleurs la postmodernité présentée plus tôt, de la cyberculture, en ce sens que la première se fait certes le reflet de la diversité, de la pluralité de points de vue, mais sans forme englobante, communautaire et de libre-expression de toutes ces cultures, sans voir naître la possibilité d'unité malgré les diversités individuelles, bref, sans « universalité ».

> « Pourquoi inventer un "universel sans totalité" quand nous disposons déjà du riche concept de postmodernité? C'est qu'il ne s'agit justement pas de la même chose. La philosophie postmoderne a bien décrit l'éclatement de la totalisation. En trois mots, et pour reprendre l'expression bien venue de Lyotard : la fin des grands récits. La multiplicité et l'enchevêtrement radical des époques, des points de vue et des légitimités, trait distinctif du postmoderne, est d'ailleurs nettement accentuée et encouragée dans le cyberespace. Mais la philosophie postmoderne a confondu l'universel et la totalisation. Son erreur fut de jeter le bébé de l'universel avec l'eau sale de la totalité. »

Or, dans les milieux de l'éducation notamment, où évoluent ces jeunes marqués par cette cyberculture, plusieurs particularités comportementales propres à ce phénomène semblent être apparues, soulignées par éducateurs et psychologues. Les conséquences du mouvement culturel dans lequel l'informatique a entrainé les jeunes générations, et qui a pris le nom de cyberculture, ont été observées assez tôt et de près par quelques chercheurs, dont la sociologue Turkle du MIT, qui a observé dès 1986 que les jeunes jouant à des jeux vidéo pouvaient développer certains troubles comportementaux, dont le « syndrome de personnalités multiples »[12]. Dans les cybermondes où ils évoluent plus à l'aise que dans la vie courante, les jeunes s'inventent une histoire morcelée qui légitime leurs négociations sociales autour « d'identités provisoires qu'ils se sont créés sur les réseaux ou dans les univers virtuels».

---

[11] « Le WEB 2.0, à l'image d'une version logicielle, est une mutation historique d'Internet faisant peau neuve aux alentours des années 2000, en ralliant les humains de façon plus structurée dans une co-construction de savoirs mis en ligne par des internautes à la fois producteurs, consommateurs et critiques d'information. De nouveaux supports sont nés (Blogs, Wikis, Skype, Ebay, Second life etc.) répondant aux besoins des gens, par les gens et pour les gens. Aux pages personnelles expérimentales succèdent les blogs, des sites gratuits pré-formatés où l'on poste religieusement son « billet » du jour. Véritables médias alternatifs nourris des textes d'opinion libre des internautes, les sites du Web 2.0 dévoilent les auteurs en herbe cachés en chaque « blogueur ». Tout le monde y va de son cru, opinions politiques comme ménagères, mais l'interaction entre usagers y reste le maître-mot.» (Ducrocq-Henry, 2007). Article disponible sur www.ludisme.com (consulté le 1er septembre 2009)

[12] Pour plus d'informations, visiter: http://web.mit.edu/sturkle/www/ (consulté le 1er novembre 2009).

Le problème qui se pose ici avec l'informatique, et par-delà les pratiques culturelles du jeu, touche de fait à l'identité humaine. Dans notre cas, la plus grande inconnue est de saisir la motivation des joueurs à participer en groupe à un LAN plutôt qu'à rester seuls chez eux à jouer sur des serveurs, bref à savoir ce qui nourrit ici cette identité. Si nous avons senti intuitivement que là résidaient certaines différences fondamentales de profil et de comportement entre le compétiteur de LAN avec le joueur de jeu vidéo moyen, à l'échelle de toute une génération férue de jeux vidéo, l'enjeu peut s'avérer de taille.
En éducation, on remarque que les enfants ont su détourner technique et technologie à leur goût et profit, n'attendant pas qu'on leur serve à l'école ces outils, pour en faire leur médium d'échange culturel et de communication. Ici, l'éducation est donc en reste, l'institution, la structure sociale normalement dispensatrice d'uniformité culturelle qu'est l'école, accusant un net retard, semble avoir échoué à sa mission. « Les enfants ont fait évoluer la technologie comme ils le désiraient, mais toujours en dehors de l'école qui, elle, stagne, même si elle se croit en mutation » (Theilkaes, 2005).

Bref, si la problématique de cette recherche soulève en partant la question de l'identité quant à l'impact culturel de ces nouveaux médias ludiques, que les jeunes se sont appropriés « hors cadres institutionnels », sa pertinence est de chercher à faire un pont entre ces jeux, que nous voyons comme leurs outils de communication, un langage culturel privilégié par les jeunes, et leur appropriation cette fois par les milieux éducatifs ou de formation, à des fins pédagogiques : c'est ce qui légitime cette étude approfondie de leurs usages, qui envisage toute opportunité quant à leur potentialité.

Nous commencions à envisager le LAN comme une étonnante et riche niche d'observation des interactions pour les communications, et notre enquête ethnographique nous amena à vouloir mieux définir le profil des joueurs et cette question des « acquis potentiels » qu'ils disaient retirer de leur pratique (il n'était alors pas encore question d'apprentissage). Notre intuition devait donc nous amener à nous intéresser spécifiquement aux interactions en LAN pour déterminer si le contexte de pratique du jeu vidéo en réseau local s'avérait vecteur d'apprentissage et de socialisation qui auraient échappé à l'œil des plus avertis.

1/ La thèse dans ses grandes lignes

Pour la résumer, retenons que cette thèse a été réalisée dans la foulée du constructivisme, soutenue par le paradigme de la complexité légitimant une approche exploratoire et

interdisciplinaire, avec des stratégies de recherche déployées globalement selon l'approche ethnographique et son outillage, tout en restant axée, sur le plan de la généalogie conceptuelle qui la sous-tend, sur la notion d'interaction. Appliquée à explorer le terrain dans une première phase menée de façon intuitive, puis selon un principe inductif et théorisant dans un second temps, en s'inspirant de la Grounded Theory, notre méthodologie est fidèle à l'approche compréhensive et nous a permis d'opérer une interprétation des données par un jeu de tressage dialectique original entre terrain et auteurs. Ce tressage allie une généalogie conceptuelle nourrie des catégories émergeant de notre terrain, aux apports théoriques d'auteurs rattachés au courant interactionniste ainsi qu'à l'approche systémique de la théorie de l'activité, qui sous-tendent notre travail. Cette stratégie d'écriture a permis une ré-articulation des concepts à l'œuvre en LAN, par abstraction et saturation conceptuelle, à des fins de généralisation favorisant une proposition théorique finale. Synthétisant nos conclusions sous la forme d'une modélisation systémique, le modèle du LAN pédagogique qui s'en dégage propose la transposition d'environnements d'apprentissage inspiré du LAN selon de nouveaux scénarios pédagogiques à naitre, utilisant des jeux vidéo populaires existants comme médias formateurs.

Le découpage de la thèse présente deux parties qui réfèrent respectivement au cadre et aux enjeux formels de la recherche pour la première, et à l'analyse et l'interprétation des données pour la seconde. Dans son premier volet, le chapitre I opère une vaste traversée du paysage contemporain philosophique ludique, culturel, socio-économique, humain, technique et réseautique. Le chapitre II présente notre cheminement méthodologique, en présentant successivement le protocole d'enquête, les outils et techniques d'investigations, les précautions éthiques prises pour réaliser cette recherche, et enfin le protocole d'analyse des données. Les troisième et quatrième chapitres s'intéressent à la socialisation à l'œuvre en LAN puis aux possibilités d'apprentissage dans ce contexte, et sont synthétisées sous forme de proposition théorique, illustrée par le modèle systémique du « LAN pédagogique » au chapitre VI, sur lequel nous concluons par des recommandations et un rapprochement possible du LAN au phénomène du Serious gaming.

Ce bref parcours de la thèse nous permet d'en saisir la logique articulatoire mais voyons à présent sur quoi repose son argumentaire et les enjeux spécifiques qu'elle soulève, en les explicitant rapidement.

Après un préambule offrant une immersion au cœur du terrain, puis le portrait, opéré en introduction, d'une génération en rupture avec les précédentes et dont sont issus les sujets étudiés, la problématique de recherche établit le contexte historique propice à la naissance du LAN. Le phénomène étudié ici est récent : il reflète un contexte social postmoderne, c'est-à-dire reflet

d'une ère où l'individualisme s'est libéré des idéologies sociales des siècles passés et s'avère favorable à l'expression de soi. Cela s'opère via les divertissements et le ludisme[13] en particulier, qui sont représentatifs de la cyberculture dans laquelle baignent les joueurs. La cyber-culture, c'est pour Lévy, un multiculturalisme universel à l'œuvre sur les réseaux du Web, où une hégémonie communicationnelle tendancielle n'a plus cours, ce qui favorise la cohabitation des singularités, dont les sujets du LAN sont emblématiques.

Le LAN a aussi profité de l'expansion économique phénoménale de l'industrie du jeu vidéo et bien sûr de la naissance des réseaux. C'est dans ce paysage qu'émerge cet événement rassembleur qui s'inscrit soudain comme l'usage marginal, imprévu, détourné, d'une informatique réseautique plus habituée à soutenir des pratiques ludiques à distance, que physiques, communautaires et localisée.

Nous avions choisi d'étudier les LAN de moyenne à grande ampleur qui nous semblaient les plus riches et représentatifs chez leurs participants, ce qui comprend les événements regroupant plus d'une cinquantaine de joueurs dans un lieu public. Or, ceux-ci surviennent au Québec 2 à 3 fois par an tout au plus, ce qui impose un agenda de recherche ponctuel mais limité, qui se voit obligé de s'étendre dans le temps. Cela a du moins offert l'avantage d'une étude approfondie sur huit ans qui, en devenant longitudinale, a permis de vérifier l'évolution du phénomène avec le temps. Cet aspect temporel est ici un facteur-clé, puisque nous nous sommes risqué à interroger un secteur d'activité victime des modes passagères, comme c'est souvent le cas dans les divertissements faisant appel aux nouvelles technologies. Or, avons-nous affaire ou non, à un phénomène durable avec le LAN? C'est ce à quoi répondent nos observations sur l'évolution des LAN entre 2002 et 2009, présentés au chapitre III à partir de nos propres observations et statistiques, confirmées par les chiffres de la LQJR et du LAN ETS. Et c'est ainsi que commence l'étude de la nature communicationnelle du LAN des années 2000, en tant que « dispositif médiatique » favorisant par son contexte, des interactions entre participants.

Le questionnement de recherche s'est établi autour de deux objectifs : dresser un premier portrait des sujets en interaction dans un LAN, ce qui imposait de saisir le contexte du LAN également dans sa globalité, puis repérer les potentialités et perspectives qu'il offrait à ses participants. Ainsi, deux questions spécifiques ont visé à déterminer dans cette étude:

1/ Comment se construisent et évoluent les groupes ludiques composés de joueurs amateurs de jeu vidéo en réseau au sein d'un LAN party?, et 2 / Qu'apprennent tous ces joueurs par le biais de leur pratique du jeu vidéo en réseau local ?

[13] Voir glossaire.

Sur le plan méthodologique, notre approche globale étant exploratoire, nous avons cherché à utiliser tous les outils d'investigation à notre disposition afin de rendre compte au mieux de la réalité de ces joueurs, de la façon la plus ouverte et complète possible.

Observer un terrain où des individus, regroupés par équipes dotées d'une certaine notoriété entre elles, utilisent une gestuelle et un vocabulaire propres, que nous ne comprenions pas d'emblée, c'est tenter de rendre compte objectivement d'une société à première vue très organisée, mais dont nous ne faisons pas partie. Il nous faudrait donc « apprivoiser » ce terrain pour le relater avec pertinence, ce qui nécessite une certaine phase d'observation ethnographique, attentive, et ce idéalement aussi bien à l'externe qu'à l'interne de ces groupes humains. Ne connaissant rien aux jeux vidéo, notre observation participante s'est donc surtout faite via la tenue et l'organisation d'un LAN de grande envergure, le LAN Evarena tenu à Rouyn-Noranda à l'UQAT, en Abitibi-Témiscamingue en mai 2005. Cela nous a permis de mieux comprendre la mécanique interne du tout, ses modules et enjeux organisationnels.

L'observation non participante s'est quant à elle opérée sur le terrain par le suivi d'une dizaine de LAN d'envergure. Aussi, les « habitus » observés pouvant nous paraître parfois opaques, nous avons dû adopter une posture quasi anthropologique impliquant d'envisager nos sujets comme des « autochtones du numérique », une sorte de peuplade inconnue à observer in-situ.

Sur la forme, cette thèse est pensée comme une étude de cas, c'est-à-dire qu'elle présente les résultats du suivi de plusieurs LAN, équipes et joueurs représentatifs de l'ensemble global de la communauté des joueurs férus d'E-Sports dans la province.

Son protocole d'enquête a été mené selon une stratégie ethnographique, intuitive et exploratoire dans un premier temps. Les techniques ayant alimenté nos premiers résultats se sont appuyées, en plus des observations mentionnées plus tôt ayant donné lieu à des notes de terrain, sur des photographies et vidéographies, des entretiens filmés individuels et d'équipe, ainsi qu'une analyse de contenu. Pour celle-ci, nous avons opté pour la méthode Morin-Chartier : celle-ci favorise l'étude minutieuse et rigoureuse des données d'entretiens retranscrites (verbatim), nous permettant de mettre à l'épreuve et vérifier en détail, la pertinence et la portée de trois concepts-clés que nous avons déterminés au départ (identité, apprentissage et socialisation), d'après notre intuition de recherche suite à la fréquentation des joueurs sur le terrain. Chaque verbatim a été décomposé en centaines d'unités d'information[14], rattachées à des catégories conceptualisantes que nous avons regroupées par thèmes, afin de vérifier la concordance des dires des sujets avec notre généalogie conceptuelle. Cette étape d'analyse a permis de faire émerger de nouvelles catégories conceptualisantes nous ayant conduit à mettre à profit les résultats de questionnaires

[14] Un exemple de cette technique d'analyse favorisant nos résultats est présenté en Annexe A.5.

distribués en deux temps (2003-2007) à des fins de généralisation. C'est aussi pourquoi notre étude offre des comparaisons statistiques appuyant le portrait des équipes et joueurs interrogés, ce en quoi elle peut s'avérer représentative de la part de la génération montante des 15-25 ans, adeptes de jeux en réseau.

Nous appelons « généalogie conceptuelle » la forme de cadrage conceptuel évolutif que nous avons suivi sur le plan théorique. Posé en premier lieu via les trois concepts initiaux cités plus haut, ce cadrage a évolué tout au long de la thèse du fait de la dimension exploratoire de celle-ci apportant de nouvelles données en cours de route. Des redéfinitions se sont opérées plus particulièrement lors de la seconde phase méthodologique plus inductive autour de 2007, nous ayant amené à réaliser de nombreux retours au terrain qui favorisaient peu à peu une saturation des concepts en de nouveaux plus généraux, bref à une élaboration théorique s'opérant par abstraction symbolique des notions observées, que nous nommons ici « théorisation ».

Ainsi, l'éventail initial des concepts premiers a évolué au fur et à mesure que notre analyse s'approfondissait et que nous cherchions à extraire le « sens » du terrain, par abstraction, à des fins de théorisation. Certaines notions ont ainsi été neutralisées, car elles se sont fondues au concept plus général qui la supportait (dont l'identité, en regard de la socialisation), tandis que d'autres, comme la motivation, devaient s'affirmer comme point-charnière apportant de la légitimé à notre approche, notamment pour justifier l'axe central de l'apprentissage.

Toutes ces étapes nous ont amené à voir ce travail selon deux axes centraux : la socialisation comme mode communicationnel privilégié du LAN et l'apprentissage comme potentialité individuelle.

Sur le plan théorique, conscient que l'objet de notre étude reste les interactions entre joueurs, c'est-à-dire le cœur-même de ce qui fonde la communication humaine, nous devions admettre que le LAN présentait un degré de complexité imposant d'emprunter des notions à divers champs disciplinaires. Comprenons que nous avons rédigé une thèse doctorale dédiée à la communication, mais en se voulant exploratoire, celle-ci se devait d'emprunter des concepts appartenant à des sciences connexes et complémentaires pour mieux saisir toute l'envergure humaine du LAN, qui n'est jamais unidirectionnelle. Nous espérons de fait que notre approche de recherche, ainsi renforcée par des notions empruntées aux champs de l'éducation ou de la psychosociologie, saura faire découvrir au lecteur des perspectives intéressantes pour les sciences humaines en général.

Cette position nous a offert la richesse de la diversité de ces apports théoriques, rendus nécessaires pour assoir un phénomène récent et peu documenté sur sa forme pratique. Cependant, sous un angle philosophique plus général, ces apports disciplinaires diversifiés nous offrent un

large panel d'auteurs et théories qui traitent depuis longtemps des enjeux observés en LAN : interactions entre sujets et instances; socialisation entre individus et groupes prenant la forme d'équipes; développement de soi et de l'identité redéfinie par l'acquisition de nouvelles compétences ; rapports de pouvoir, du leadership à la collaboration; jeux de rôle et mise en scène de soi par interfaces virtuelles interposées mais aussi en présence par le biais de la compétition sportive sollicitant la motivation; rapports au genre, à l'autorité et à la technologie en général.
Tous ces concepts relevant de disciplines plurielles, nous avions dû envisager de nous placer sous un paradigme et selon une perspective stratégique permettant la souplesse interdisciplinaire, soit respectivement la pensée complexe et la théorisation ancrée.

Le paradigme de la complexité tel que défini par Morin, permet d'entrevoir le savoir comme un tout qu'on approche, mais que l'on n'atteint cependant jamais totalement. C'est un exercice de modestie et de deuil à faire, qui refuse de s'enfermer dans une posture scientifique voyant le savoir comme une somme d'éléments déterminés par des causes extérieures ou internes aux sujets, c'est-à-dire qui se résumeraient au seul contexte socioculturel dans lequel ils évoluent, ou encore à leurs états d'âme. La complexité voit au contraire la connaissance comme une construction de sens établis par les sujets selon leur propre perception du monde et d'eux-mêmes, où synergie, exceptions et paradoxes ont leur place pour co-créer une vision existentielle selon un processus expérientiel intersubjectif et à multiples entrées. La complexité repose pour ce faire sur trois principes : dialogique (une chose peut être juste, comme son contraire); hologrammatique (une partie et un tout sont à considérer l'un et l'autre, l'un dans l'autre comme l'un à l'image de l'autre) et récursif (toute observation ou fait exerce un impact sur la connaissance du sujet qui s'en voit dès lors modifiée de façon rétroactive, et ce de façon cyclique, mutuelle et perpétuelle).
À titre d'exemple, nous avons ici le droit d'utiliser le principe dialogique qui stipule que l'on peut juxtaposer plusieurs méthodes ensemble pour regarder un phénomène et en rendre compte à partir des points de vue de plusieurs disciplines et de leurs auteurs respectifs, parce que ce que notre terrain nous a appris suppose que cette étude soit capable de se nourrir à plusieurs endroits. Notre posture va donc être légitimée dans sa dimension plurielle au plan disciplinaire par la complexité et la nouveauté du LAN qui concerne toutes ces disciplines-là.
Nous précisons que si notre point de départ était ethnographique, nous amenant à définir ainsi nos premières questions de recherche, nous avons opté pour une méthodologie pouvant s'adapter à la complexité du phénomène et évoluer avec la connaissance de ce dernier. Nous avons réalisé deux vagues distinctes de collectes de données comme d'analyses en 2003 et 2007, parce que c'est notre objet et sa nature complexe et plurielle, se donnant à voir progressivement et en y revenant

maintes fois, qui nous a amené à faire ces choix de regards, présentés plus spécifiquement dans les chapitres de la problématique et de la méthodologie. « La métaphore de l'orpailleur » que nous avons d'ailleurs développée dans au chapitre II, permet de saisir comment nous avons procédé devant terrain neuf offrant une opportunité d'étude pour les communications certes complexe mais vue comme une trouvaille.

Par ailleurs, afin d'illustrer aussi par métaphore notre mode d'écriture dans la seconde partie de la thèse dédiée à l'interprétation des données, notre apport à la recherche sur le plan de la méthode a été de réaliser ici un jeu de tressage capable de se nourrir à des disciplines nombreuses et à des portions de champs de recherche et d'éléments conceptuels expliquant les données tirées du LAN, parce que ce sont toutes ces disciplines-là qui regardent notre phénomène complexe. Et ce tressage est favorisé par une analyse par théorisation ancrée que nous avons effectuée et que nous définirons brièvement ici.

La théorisation ancrée, relèvant de la Grounded Theory (GT), est une stratégie méthodologique d'analyse des données basée sur une lecture et validation cycliques de ce qui émerge du terrain, pouvant mener à l'élaboration d'une théorie novatrice. Elle repose sur l'induction, ce processus logique créateur d'idéation qui procède par comparaison, transposition, juxtaposition et supposition, ce qui favorise la naissance de nouvelles approches. Favorisée aussi par la suspension de références théoriques préexistant à l'étude dans un premier temps, elle peut les mettre à l'épreuve par la suite, tandis que l'objet de recherche se précise de façon souple et tardive. Une dialectique circulaire entre collecte et analyse des données y est établie, imposant une procédure d'analyse « in-vivo », où le chercheur est à l'écoute de ses données selon ses observations (Guillemette, 2006).

Cette stratégie a nécessité que nous adoptions aussi une posture compréhensive globale, qui se caractérise par une ouverture d'esprit, une « quête du sens qui reste à l'affût de ce que données et contexte ont à dire », devant un terrain dont devait émerger un savoir à transmettre, sous forme de concepts à creuser, dont le principal a été l'interaction.

Du point de vue de la posture scientifique, nous voulons mettre ici l'accent sur la filiation de pensée derrière la notion d'interaction, devenu le fil conducteur de cette étude. Nous nous situons dans la foulée de réflexions qui ont cours depuis les années cinquante et qui ont pris de l'ampleur et connu une reconnaissance depuis la moitié des années quatre-vingt dix pour donner une place plus importante au terrain, comme source d'information théorisante. L'École de Chicago et le « Collège invisible » qui s'y rattache et dont parle Winkin, ont fait cet apport extraordinaire aux communications et à la sociologie, dans la mesure où avec eux, on sortait enfin du

fonctionnalisme et du structuralisme pour comprendre une société où l'interaction devient le fondement de la socialisation. Le structuralisme et le fonctionnalisme visaient à définir la société à partir de la fonction des sujets, des institutions, bref de la structure sociale ou d'un problème de classes, etc. La sociologie émergeant de l'École de Chicago est une sociologie qui a fini par quitter la philosophie et le laboratoire pour aller étudier les phénomènes humains directement sur le terrain (à l'asile, en hôpital, etc.).

Que ce soit en éducation, sociologie ou philosophie, plusieurs auteurs ayant divers regards ou approches ont progressivement donné un rôle majeur à l'interaction. Depuis l'invention du terme par Blumer, dans un de ses articles fondateurs en 1937, trois principaux auteurs parlent de l'interactionnisme symbolique : Lebreton, De Quieroz et Winkin, lequel présente aussi le collège invisible rattaché à l'école de Palo-Alto.

L'interactionnisme symbolique est vu par De Quieroz, comme une sociologie qui a basculé vers l'optique communicationnelle, où il faut désormais comprendre l'interaction comme fondement de la socialisation. Cette thèse s'inscrit dans cette foulée et va être le reflet de cette compréhension, ce qui explique que notre problématique voit l'interaction comme le cœur de la communication, mais ce qui justifie aussi que nous allions vers l'apprentissage et la socialisation. En effet, l'apprentissage se fait dans l'interaction entre apprenants et contexte et/ou formateurs : il touche donc la discipline de l'éducation. Mais l'interaction est aussi cet acte socialisant pour le courant de la nouvelle sociologie, aussi est-il normal que cette thèse ait cette couleur et place également la socialisation, comme la discipline sociologique, au centre de ses préoccupations.

La définition de l'interaction de Le Breton sera celle que nous retiendrons : il la considère avec pertinence, comme un champ d'influences mutuelles.

Nous avons cependant la Cependant, nous avons aussi retenu que Lebreton classe Goffman, dont nous retenons largement le travail ici, comme un interactionniste symbolique, tandis que Winkin le considère rattaché au Collège invisible de l'École de Palo-Alto. Il s'agit là de divergences de points de vue que nous absorbons sans trop nous y attarder à des fins d'efficacité, car les auteurs perçoivent tous deux et quoiqu'il en soit, les larges apports de Goffman en matière d'interaction. Mais il est étonnant de voir Goffman comme un interactionniste si on s'en tient à son propre discours : de son vivant, ce dernier a refusé toute filiation à tout courant ou école de pensée, en opérant un travail de recherche relevant essentiellement d'une microsociologie indépendante des modes.

> « Les repères biographiques (de Goffman) ne disent rien de la trajectoire singulière d un auteur qui occupe dans la sociologie interactionniste (dont il a toujours récusé l'étiquetage), une place tout à fait à part » (DeQuieroz, 1997).

Par ailleurs, si l'interaction est fondatrice du rapport au monde tel que nous le présentons, comprenons qu'il est aussi normal d'aller aussi chercher les éléments de communication qui en traitent, dans d'autres champs disciplinaires.

Sur le plan de la problématique, le LAN est un carrefour humain et technologique qui impose d'ouvrir les horizons et préciser les apports les plus pertinents en regard d'un terrain complexe, sans s'y restreindre. Ainsi il impose d'effectuer un bref retour sur la Communication médiatisée par ordinateur (CMO), qui s'intéresse aux échanges humains par ordinateurs interposés, parce qu'elle est pertinente pour l'analyse des échanges via jeux vidéo. Mais il touche aussi à la communautique qui réfère à une CMO prenant la forme d'interfaces multimédias et réseautiques pensées pour des communautés, dans un mode de téléprésence qui est pertinent en regard des serveurs de jeux sur Internet fréquentés par la communauté des joueurs hors LAN. Mais le LAN est aussi plus que cela : il offre aussi une dimension présentielle où l'interactionnisme est une clé permettant la lecture des interactions en présence des joueurs, sans laquelle cette thèse en serait une portée à l'analyse des jeux en ligne (ce qu'elle n'est pas).

Notre objet rend donc nécessaires toutes ces approches, car elles le concernent toutes, mais ne s'y cantonne pas. Autrement, se restreindre à certains angles mutilerait la lecture globale du phénomène en lui refusant certaines de ces dimensions au profit d'autres perspectives, une erreur de partialité que nous ne ferons pas ici.

Bref, ces précisions visent à bien camper notre problème au cœur de la communication, face a un phénomène nouveau, protéiforme et qui prend un espace énorme actuellement comme mode de communication et mode de relation interpersonnel, groupal et culturel.

2/ Perspectives de l'étude : un LAN vecteur de socialisation et d'apprentissages ?

Dans la seconde partie de la thèse, qui présente l'analyse et l'interprétation des données recueillies sur le terrain, le chapitre III présente les résultats que nous avons rattaché à la notion de socialisation, qui ont été ceux ayant émergé globalement de notre première vague de collecte et d'analyse des données (bien qu'il soit difficile avec notre terrain, de distinguer spécifiquement une notion indépendamment du contexte de ce qui la supporte).

Ce chapitre consacré à la socialisation, s'appuie sur la généalogie conceptuelle établie à partir du courant interactionniste, en vue d'analyser les relations entre joueurs.

Elle se nourrit d'auteurs voyant dans l'interaction l'enjeu relationnel (Edmond et Picard, 2008), qui permet d'envisager la socialisation comme un construit identitaire (Piaget, 1937) et un autrui

généralisé (Mead, 1934). S'y observent des patterns sociaux devenus rituels dans ce cadre expérientiel (Goffman 1974) pouvant être entrevu comme un écosystème (Bateson, 1980).
Nous y présentons une certaine topologie des joueurs, et discutons de mœurs spécifiquement générationnelles, de même que de la place de la gente féminine au sein de LAN courus essentiellement par des jeunes hommes. On y découvre comment la socialisation sollicite en fait l'identité des joueurs, que nous voyons tierce en LAN. On y trouve une identité réelle, celle du joueur citoyen ; une virtuelle, celle qui s'exprime via son avatar ; et une identité cyborg, mouvante, qui s'établit comme un dialogue de négociation et redéfinition de soi entre ces deux pôles. Nous y distinguons aussi des paliers (ou âges des joueurs) nous amenant à observer certaines spécificités comportementales étendues à l'ensemble des joueurs, et prenant la forme de rites de passages selon la perspective générale de trajectoire de vie chère à Erikson.

Le chapitre IV nous permet quant à lui d'aborder la notion d'apprentissage. Il y a apprentissage selon nous quand l'individu est mobilisé par sa propre motivation, sollicitée par le contexte, et qu'il devient proactif (inspirée de Collins, Greeno et Resnick, 1994). La motivation y joue donc un rôle-clé. Nous la définissons comme « le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ ou externes traduisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement » (Vallerand & Thill, 1993).
Elle pousse le sujet à prendre part à un contexte d'expérience favorisant des apprentissages chez lui lorsqu'elle est portée par un mobile interne, intrinsèque et autoporteur, qui mobilise l'individu à travers son action et s'avère d'autant plus prometteuse que le contexte est riche : c'est l'affordance du contexte, sa richesse qui, vue par Brougère favorise les apprentissages quand elle est couplée à la motivation.
Nous avons par ailleurs retenu que cette affordance, cette motivation, s'observent tout particulièrement en LAN car il s'avère une occasion d'« expérience optimale » sans égale.
« L'expérience optimale » est un concept théorique développée par Csikszentmihalyi, qui permet de mieux comprendre ce qui peut être source de motivation pour les joueurs. Très intéressant, il définit un certain nombre de facteurs (huit en tout) reliés au plaisir qu'une activité exercée procure. Or, ces facteurs sont tous sollicités par la pratique du jeu vidéo et de l'immersion interactive en particulier et nous avons entendu plusieurs de ces « facteurs » mentionnés par les sujets que nous avons interrogés, quant à leur motivation à jouer à des jeux vidéo. Des centaines d'adeptes nous ont décrit avec des mots similaires les « symptômes du bien-être » qu'ils ressentent dans leur pratique en LAN, nous permettant d'établir un parallèle très net avec l'expérience optimale.

L'expérience optimale se résume notamment à un défi réaliste, qui mobilise entièrement l'individu dans le développement d'aptitudes particulières. Cela exige de lui concentration et contrôle de ses actions, tandis que si la cible est claire, que l'activité fournit une rétroaction immédiate, le sujet perd la préoccupation de lui-même, tout en voyant son identité renforcée suite à cette expérience, qui altère par ailleurs sa perception de la durée. L'individu est ainsi porté par un flux d'enchantement, de satisfaction pleine et entière l'absorbant dans l'instant présent au point qu'il souhaite retrouver cet état : il s'est en fait trouvé une passion qui lui procure du bonheur et il s'y investit totalement.

Ainsi, le chapitre IV présente un paysage global essentiellement rattaché à la vision de l'interaction et de ses apports formatifs sur les sujets selon l'approche des sciences de l'éducation, et en retenant les apports des approches cognitives et behavioristes, qui ne répondent pas totalement à la réalité observée mais contribuent à certaines compréhensions ergonomiques des contenus et scénarios des jeux vidéo (St-Pierre, 2007). Au contraire et selon la perspective des nouvelles technologies appliquées à l'enseignement (prenant ici le nom de TICE[15]), la notion d'environnement d'apprentissage informatisé (EAI) apporte beaucoup à la compréhension d'un LAN vu comme d'un contexte d'apprentissage.

Sous cet angle, on comprend que le LAN offre un contexte d'apprentissage situé (Tardif ; Gee), ou encore un cadre d'apprentissage expérientiel riche (Kolb) pouvant être vu comme une forme d'éducation informelle (Brougère) des sujets, favorisant chez eux le développement de compétences diverses : relationnelles, psycho-motricielles, techniques...

On découvre aussi que par le biais de rapprochements sociaux qu'il offre, le LAN dévoile une occasion de rite de passage (Goguel d'Allondans, 2002) fondé sur un système tribal (Maffesoli, 2000) où le contexte compétitif favorise l'apprentissage, dont la socialisation et le développement de compétences nouvelles (Brougère, 2005; Gee, 2003), dans un parallèle étonnant avec des mouvements tel le scoutisme de Baden-Powel.

Le chapitre V opère enfin une synthèse des deux chapitres précédents, et élève à un degré d'abstraction supplémentaire les notions vues jusque là, à des fins de modélisation de celles-ci, présentant le LAN comme un contexte d'intégration sociale riche, favorisant des apprentissages individuels sous forme de développement de compétences à certaines conditions. Ce même chapitre se consacre aussi à une synthèse des résultats menant à préciser des perspectives de recherches futures, et permet d'aboutir à une proposition théorique : celle du LAN pédagogique, c'est-à-dire une proposition d'outil de formation, prenant la forme d'un dispositif sociotechnique

[15] Technologies de l'Information et de la Communication en Éducation.

inspiré du LAN, transposable à des fins éducatives ou de formation dans tout laboratoire informatique, selon un scénario pédagogique à définir par les formateurs.

Nos conclusions synthétisées en proposition théorique de « LAN pédagogique », s'inspirent de la théorie de l'activité, telle que vue par Engeström (1999). La TA stipule que nos actions s'inscrivent dans une "matrice sociale" composée tant d'individus, que d'artéfacts (communautés, objets, actions). Le contexte est un facteur clé pour rendre compte d'une activité, et s'illustre sous forme d'interactions productrices d'énergie et information tant avec l'environnement du système que pour les parties qui le composent; c'est ainsi que transposée au LAN, nous avons réalisé que les compétitions de jeux en réseau local sont des écosystèmes humains et technologiques producteurs de savoirs, comme de rapprochements sociaux.

Prenant la forme d'un modèle systémique, le LAN s'avère un contexte qui dévoile que l'identité du joueur se nourrit d'une socialisation introspective et évolutive par paliers (ou « âges du joueur ») dans sa dimension présentielle. Elle est renforcée en virtuel (dans le jeu vidéo), par un type d'expérience que nous qualifions « d'optimale », selon la définition qu'en propose Csikszentmihalyi). Ainsi, elle offre la pratique en réseau local de jeux vidéo multi-joueurs, afin de produire des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être. Les âges du joueur présentés au chapitre III, révèlent des apprentissages et des socialisations dès qu'un « tour de piste » est fait par le joueur en matière d'interaction comme d'introspection, en présence comme en virtuel, à travaers chacune des articulations conceptuelles (socialisation/ apprentissage/ qu'offre le LAN.

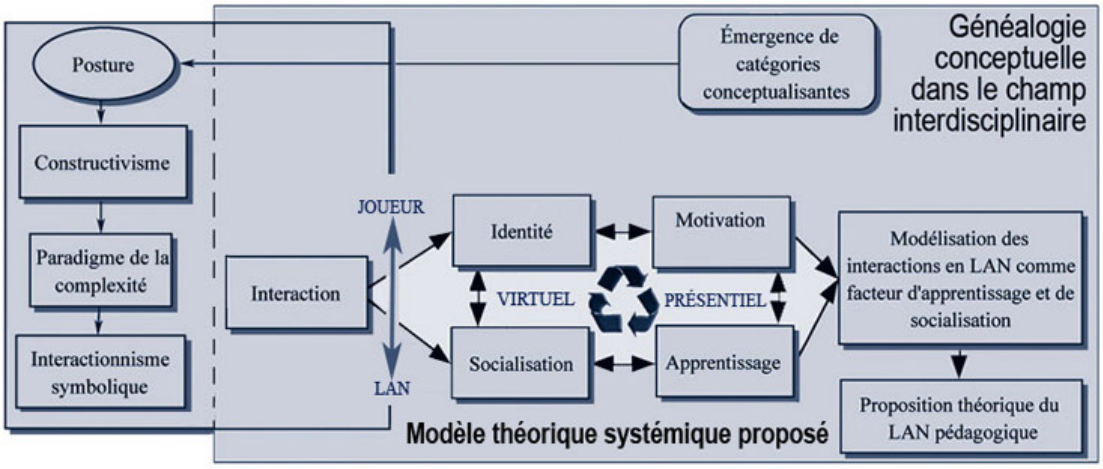


Figure 3 Posture théorique et articulation systémique des interactions opérées en LAN.

Nous le résumons dans le schéma ci-dessus, où s'inscrit tout le positionnement théorique opéré, pour supporter la démarche de recherche.

Ainsi, on découvre que l'identité des joueurs est sollicitée via ses performances dans les jeux vidéo et les échanges avec ses équipiers : ainsi, il se socialise. Par ailleurs, la motivation à gagner favorise sa mobilisation dans l'activité vidéoludique d'autant plus riche en stimuli qu'elle se tient dans l'environnement du LAN où tous les joueurs sont aussi présents.

S'il met à profit les feedbacks de ses équipiers et sait faire preuve d'introspection quant à sa pratique en jeu et ce qu'il en retire, notamment en matches, on observe que l'écosystème formé par les interactions opérées dans ce tout humain et technologique du LAN, favorise des apprentissages à la fois sociaux, techniques et psycho-motriciels chez le joueur.

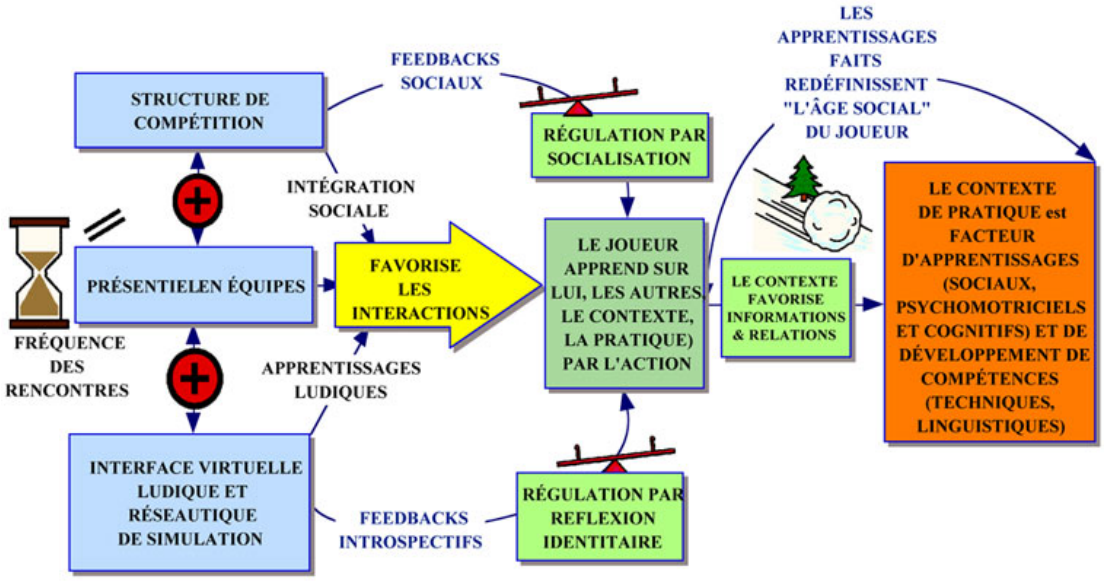


Figure 4 Analyse théorique du Lan party comme dispositif d'apprentissage et de socialisation.

En conclusion, ayant pour fond des apprentissages optimisés par les interactions typiques du LAN, dont l'introspection favorisée en mode virtuel et les feedbacks sociaux en mode présentiel, le modèle théorique du LAN pédagogique a pour forme la superposition unique et simultanée, d'un phénomène rassembleur prenant place dans deux mondes à la fois.

La pertinence de notre lecture est de permettre d'envisager la mise sur pied de dispositifs sociotechniques inspirées du LAN et transposables à tout contexte de pratique, dans tout local informatique, sous forme de scénario d'apprentissage permettant de communiquer des contenus en détournant l'usage des jeux vidéo multi-joueurs populaires existants. Nous présentons quelques recommandations quant aux expérimentations menées en ce sens dans notre dernier chapitre dédié à nos conclusions de recherche.

Ce projet, précurseur au départ sur le terrain de quelques années, s'avère quelques années plus tard, au moment de sa diffusion, synchrone avec l'émergence d'un nouveau pan de l'industrie du jeu vidéo corroborant nos résultats : les Serious Games (ou jeux vidéo sérieux). Nous encourageons les institutions qui s'y intéressent, à envisager des formes d'applications du principe du LAN transposables à d'autres secteurs, tel celui du divertissement en contexte communautaire (relevant de la notion de « scoutisme électronique » présenté ici), ou la réalisation de plateformes ludiques réseautiques pensées pour la formation notamment à distance, pour exploiter ce que Le LAN suppose, supporte et permet le mieux : ces rapprochements humains qui semblent manquer finalement aux générations « branchées ».

Conclusion

L'objectif premier de la recherche est d'apporter une réponse claire aux questions relevant du LAN : Oui, il y a bien apprentissages et socialisation à l'œuvre dans les interactions entre joueurs au sein des LAN parties, venant solliciter en retour les notions d'identité et de motivation des joueurs. Ces apprentissages prennent le plus souvent la forme de développement de compétences, lesquelles sont favorisées particulièrement par le fait qu'une motivation intrinsèque, autrement dit « autoportée » par le joueur adepte de jeux vidéo, se trouve par ailleurs renforcée par la richesse expérientielle qu'offre le contexte de pratique et notamment l'occasion qu'offre le LAN de vivre cette passion avec d'autres. Quand aux rapprochements sociaux, ils sont favorisés ici par la dimension présentielle d'échanges tribaux valorisant pour les sujets, car vécus comme un rite initiatique, la reconnaissance de la maitrise de la cyber-culture par la communauté, renforçant de fait la motivation, donc les processus d'apprentissages.

Le deuxième but a été de défricher un terrain qui offre d'autres perspectives à diverses disciplines : beaucoup d'inconnues soulevées dans cette étude, restent à vérifier, que nous n'avons pu creuser du fait des limites et choix spécifiques de cette thèse. La pertinence de cette thèse est de favoriser la création de nouveaux dispositifs sociotechniques inspirés du LAN et transposables à tout contexte de pratique en local informatique, sous forme de scénarios d'apprentissage permettant de communiquer des contenus en détournant l'usage des jeux vidéo multi-joueurs populaires pouvant mobiliser des générations dont ils sont aussi la culture.