

RÉSUMÉ

Cette thèse interroge le potentiel communicationnel et éducatif d'un dispositif sociotechnique événementiel, le LAN party. Elle documente depuis 2001 le constat étonnant de centaines de joueurs interrogés, disant devoir leur maîtrise de l'anglais, de l'informatique, de la réseautique, d'un esprit tactique ou sportif et leurs rapprochements avec équipiers ou adversaires devenus proches, à des compétitions de jeux vidéo.

Parlerait-on d'une pratique virtuelle collective qui soit facteur d'apprentissage et de socialisation?

Le LAN party est une compétition de jeux vidéo en réseau local pouvant réunir des centaines de joueurs des jours durant au même endroit. Un réseau informatique y supporte l'interconnexion de serveurs locaux à l'ordinateur que chacun apporte sur place, en vue d'organiser un tournoi par équipes s'affrontant sur des jeux multijoueurs de stratégie et de tir.

Exploratoire, ethnographique, née d'une intuition, cette étude multicas menée de 2001 à 2009 dans la foulée d'un constructiviste nourri du paradigme de la complexité, s'appuie sur le courant interactionniste axé sur la relation entre joueurs. Son fil conducteur est donc une interaction vue comme « un champ d'influence mutuelle » (Le Breton, 2008). Prenant la forme inductive d'une théorisation ancrée inspirée de la Grounded Theory (Glaser et Strauss, 1967), elle synthétise ses conclusions dans une proposition théorique dite du « LAN pédagogique » (ou LP), comme modèle d'intervention groupale. L'étude de grands LAN québécois (2003-2007) offre des comparaisons statistiques dressant le portrait d'équipes et de joueurs interrogés issus de la génération montante des 15-25 ans.

Via les rapprochements qu'il offre, le LAN incarne un rite de passage fondé sur un système tribal (Maffesoli, 2000) où le contexte compétitif favorise socialisation, apprentissage ou développement de compétences nouvelles (Brogère, 2005; Gee, 2003), dans un parallèle étonnant avec des mouvements sociaux tels que le scoutisme de Baden-Powel.

Interdisciplinaire, une généalogie conceptuelle nourrie d'auteurs voyant dans l'interaction, l'assise des enjeux relationnels (Edmond et Picard, 2008), 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 en cadre expérientiel (Goffman 1974), pour former un écosystème.

En rattachant l'apprentissage à une expérience où la motivation reste l'enjeu (Vallerand 1997), dans un contexte de pratique inspiré de la théorie de l'activité selon Engeström (1999), une modélisation systémique du LAN dévoile que l'identité du joueur se nourrit d'une socialisation introspective et évolutive par paliers, renforcée par l'expérience dite « optimale » qu'offrent les jeux vidéo (Csikszentmihalyi, 2000). Des apprentissages s'y opèrent par interactions en présence et « alteractions » en jeu, ce qui favorise introspection et feedbacks sociaux.

Le modèle théorique du LP propose la superposition simultanée d'un dispositif communicationnel rassembleur dans deux mondes à la fois : transposable à toute discipline disposant d'une salle informatique, ce type de LAN permet d'axer l'expérience immersive sur le comportement groupal et prône la création de scénarii d'apprentissage applicables à des jeux existants en les adaptant comme « mods ». En détournant l'usage de jeux en réseau populaires, le LAN sait mobiliser, pour d'autres fins, l'intérêt de générations dont il incarne aussi langage et culture.