

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE « LAN PARTY » : LES JEUX VIDÉO EN RÉSEAU,  
VECTEURS D'APPRENTISSAGES SOCIOCULTURELS

**PROJET DE THÈSE**  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DU DOCTORAT CONJOINT EN COMMUNICATION

PAR  
SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

NOVEMBRE 2006

## LE « LAN PARTY » : LES JEUX VIDÉO EN RÉSEAU, VECTEURS D'APPRENTISSAGES SOCIOCULTURELS

### INTRODUCTION

*« L'avenir appartient à celui qui sait utiliser ses loisirs sagement. »*

C.K. Brightbill

Notre posture ici est d'ouvrir un débat à contre-courant de préjugés défavorables aux jeux vidéo, en vue d'envisager une possible reconnaissance de leur potentiel d'apprentissage et de socialisation. Si la conclusion sur laquelle nous déboucherons n'est pas assurée d'entrée de jeu, nous tenterons cependant de comprendre pourquoi, depuis que nous avons débuté cette étude, des centaines de personnes participant à des lan parties nous ont mentionné clairement devoir leur maîtrise de l'anglais, leur connaissance de l'informatique, ou leur respect de la notion de sport, de collaboration stratégique, et même parfois leur rapprochement auprès de collègues de travail ou d'inconnus devenus leurs amis, à leur pratique des jeux vidéo en réseau.

Cette étude s'intéressera donc - mais aussi donnera la parole, à ceux qui participent à ces compétitions de jeux électroniques réunissant parfois des centaines de joueurs, des jours durant, en un même lieu (ce qu'on appelle un lan party), en vue de s'affronter seuls ou en équipe via des jeux vidéo multi joueurs mis en ligne en réseau local (intranet) ou Internet. Comprendons qu'à la lumière des déclarations spontanées que nous avons collectées depuis quatre ans, il était légitime d'entreprendre cette recherche doctorale en vue de vérifier de façon systématique, si les jeux vidéo en réseau ne pourraient être vecteurs d'apprentissage ou de socialisation.

Bien sûr, si nous parvenions à une réponse affirmative, nous ne pourrions nous en arrêter là pour autant, car en ouvrant la voie à de nouvelles perspectives de recherche, il faudrait par exemple envisager s'il n'y aurait pas moyen de renforcer ou de mieux exploiter les apprentissages socioculturels des jeux vidéo en réseau dans d'autres cadres que celui du lan party, tel les milieux éducatifs ou professionnels?

Tandis que beaucoup considèrent les jeux vidéo comme asociaux, facteurs de perte de temps, de paresse ou d'obésité, se pose ici la question de savoir si la société a

bien entrevu toutes les implications - y compris positives, que la pratique du jeu vidéo pouvait entraîner ? A-t-on vraiment déjà envisagé, depuis que les jeux sont supportés par les réseaux, qu'ils puissent être des facteurs de rapprochements humains, c'est-à-dire de socialisation? Ou qu'ils favorisent le transfert de valeurs humaines positives et constructives, telles que l'esprit sportif et la collaboration? Voire qu'ils soient sources d'apprentissages socioculturels de diverses natures, de par leur scénario ou mises en scène facilitant un apprentissage par mise en contexte, tel que le prônent portant les milieux éducatifs qui mettent de l'avant compétences transversales et EAI (environnements d'apprentissage informatisés) ?

En fait, le développement depuis quelques années, de tout le pan de l'industrie des « Serious Games »<sup>1</sup> nous laisse du moins entrevoir de telles possibilités.

Nous étudierons ainsi l'ensemble des interactions entre les sujets (les joueurs), les objets (les mondes réel du lan et virtuels des parties de jeu vidéo) et les pratiques normées qu'offre notre terrain d'étude. Nous verrons en quoi la participation récurrente à des lans peut favoriser la création de groupes ludiques et renforcer ou détruire leur cohésion. Les conditions dans lesquelles les individus ou les groupes résolvent leurs conflits par la coopération ou la concurrence, et les multiples conséquences de ces modes de résolution des conflits, feront l'objet d'une attention particulière.

En fait, toutes ces façons d'être ensemble à travers le lan, nous ont convaincu de la pertinence et du potentiel de recherche en communication qu'incarne le lan party. Ceci nous a amené à y distinguer trois formes communicationnelles récurrentes parmi les 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, mais sans s'y limiter.

Nous présenterons donc dans cette étude, en nous servant comme fil conducteur de la socialisation (abordée à la lumière de la Communication médiatisée par ordinateur, dite CMO<sup>2</sup>), l'approche systémique qu'offre la théorie de l'activité (TA), renforcée de nos

---

<sup>1</sup> « Maîtriser un incendie en direct, effectuer une opération chirurgicale de pointe, gérer les crises humanitaires à distance, sont autant de possibilités que proposent les Serious Games. Ces jeux dits sérieux, baptisés les « Serious Games » adaptent les technologies des jeux vidéo aux marchés traditionnels (administration, santé, défense, industrie, formation). La 2<sup>ème</sup> édition du *Serious Games Summit Europe* se tiendra justement à Lyon (France) le 04 décembre 2006.» (Source : <http://www.sgseurope.com>).

<sup>2</sup> idem

concepts porteurs (l'identité ou l'apprentissage), pour comprendre et étudier la communication à l'œuvre au sein du lan party.

Comprenons aussi que le lan party est une pratique marginale des technologies réseautiques, qui se situe à mi-chemin entre sport<sup>3</sup> (pour sa dimension compétitrice) et média de masse<sup>4</sup> (avec l'ampleur des participations et le public qui y assiste). Les rapports d'influence et d'autorité qui se tissent dans les groupes ludiques sont très spécifiques; ainsi pourra-t-on observer de quel côté penchera la balance, entre vedettariat et collaboration interpersonnelle, fondant les valeurs et le leadership au sein des groupes (l'idée étant de tenter aussi de découvrir par quels moyens les groupes incitent ses membres à la conformité et comment ils traitent les membres récalcitrants).

À travers cette compréhension des mécanismes interactionnels à l'œuvre dans une compétition de sports électroniques typique, nous essayerons de vérifier, à travers des outils méthodologiques empruntés à l'enquête sociologique (via des questionnaires et entrevues), ou l'ethnographie (à travers des vidéos et photographies, ainsi qu'une observation participante), s'il y a lieu de parler d'apprentissages (sociaux ou de contenus, par exemple) faits par les participants de ces nouvelles compétitions sportives à l'heure du virtuel.

Si nous doutons d'arriver à une réponse catégorique, nous sommes aussi conscient de l'argumentaire opposé largement soutenu et véhiculé par les médias, et ce parfois de façon justifiée, étant données les limites et mises en garde pertinentes à faire parfois autour de la pratique des jeux vidéo.

Déjà en 1984, dans un paragraphe intitulé « le mythe de la dépendance stupide » de son ouvrage « The second Self », Sherry Turkle écrit: « *On voit [dans la pratique des jeux vidéo] une manie pathologique. [...]Le débat public sur les jeux vidéo, qui se nourrit d'analogie avec la télévision et la drogue, est plein d'image de joueurs pris dans une dépendance stupide. Mais il*

---

<sup>3</sup> Le sport est communément entrevu comme : « l'ensemble des exercices physiques se présentant sous forme de jeux individuels ou collectifs, pouvant donner lieu à compétition et pratiqués en observant certaines règles. » (Petit Larousse)

<sup>4</sup> Un média dans son sens général est entendu ici comme : « tout support de diffusion de l'information (radio, presse, télévision, ordinateur, vidéogramme), constituant à la fois un moyen d'expression et un intermédiaire transmettant un message à l'intention d'un groupe »(Petit Larousse). Le média de masse quant à lui est un organe d'information ou de communication, dont les usagers ou les destinataires appartiennent à un même groupe autour d'un intérêt particulier (idem). En ce sens, les jeux vidéo, surtout en réseau, incarnent les deux.

*n'y a rien de stupide à vouloir dominer un jeu vidéo. Il est nécessaire d'avoir beaucoup de qualités pour arriver à les maîtriser. »*

La peur, transcendée par la presse ou la télévision auprès de parents souvent mal-informés, a été particulièrement exploitée suite à des tueries ayant servi à faire le lien avec des jeux vidéo violents (pensons à Colombine ou au Collège Dawson à l'automne 2006 au Québec). Elle constitue un spectre tenace qui a largement contribué à maintenir les jeux vidéo dans les obscurs replis des activités sociales méconnues, y compris en recherche. Bien sûr, nous sommes conscients que certains jeux vidéo très discutables (tel que Grand Theft Auto III, dit GTA 3), par le biais des modèles culturels qu'ils véhiculent à travers leur scénario et « game play<sup>5</sup> » emprunts de violence, machisme, ou addiction) peuvent fort bien contribuer à « désapprendre » des valeurs sociales importantes telles que le respect ou le civisme. Aussi, nous aurons à envisager que des jeux puissent contribuer à de mauvais apprentissages, c'est-à-dire à apprendre de la mauvaise manière ou les mauvaises choses (tel le racisme, le sexisme, le sadisme).

Enfin, comment ignorer aussi que les jeux vidéo peuvent également isoler certains individus qui délaissent totalement toute activité sociale, étude ou famille, au profit de leur console ou de leur ordinateur (tels ces fameux « Otaku<sup>6</sup> ». Y aurait-il donc en ce sens des limites à poser en matière de profil psychologique apte à profiter d'une approche bénéfique, ludique et immersive des apprentissages ? Si oui, quelles sont-elles ? Et si l'immersion joue un rôle-clé, activant par ailleurs les risques d'addiction, quel est la portée de l'interactivité et que met-elle en œuvre en matière d'apprentissage par l'action ?

On le voit ici, en regard de cas très isolés d'individus pour qui un mauvais contrôle du jeu pose problèmes, le fait que des pistes comme l'apprentissage et la socialisation n'aient pas encore été éprouvées et soulèvent bien des questions, il nous semble pourtant important pour le champ des sciences humaines et de la communication en général, de réaliser cette étude avec tous les égards, l'ouverture d'esprit et la rigueur scientifique qu'elle mérite.

---

<sup>5</sup> idem

<sup>6</sup> Les effigies du « geek informatique » ou de l'« otaku », sont des caricatures modernes d'individus asociaux et nihilistes, manifestant une assuétude marquée envers les nouvelles technologies, et qui sont la meilleure illustration d'un envers au discours idéaliste portant sur des technologies libératrices pour l'humain.

Si notre hypothèse s'avérait justifiée, ce sont en effet les champs de l'éducation, de la sociologie et de la communication en général qui pourraient bénéficier de données précieuses sur une nouvelle activité contemporaine porteuse de sens et de nouvelles possibilités communicationnelles pour les individus, comme les communautés.

Il faut enfin comprendre et voir dans le lan party, l'étrangeté totale d'un phénomène que nous pourrions considérer comme un usage déviant en regard des pratiques courantes observées en informatique réseautique. En effet, alors que la communication médiatisée par ordinateur et la réseautique nous ont habitués à étudier les rapports de l'individu face à l'ordinateur, ou encore les rapports des individus entre eux, mais à distance et supportées par les réseaux, nous avons découvert à travers le lan une pratique spontanément marginale des jeux en réseau qui, au lieu d'être opérés à distance, réunissent en présence cette fois, humains, ordinateurs et réseau. Ceci est un contexte d'utilisation de l'ordinateur tout à fait unique en son genre dans le champ de la CMO.

Dans le premier chapitre nous présenterons la problématique autour de l'objet de cette recherche, le lan party, en établissant le contexte historique propice à la naissance de ce phénomène émergent, d'abord à travers l'explication d'un contexte social postmoderne, favorable à la montée des divertissements et du ludisme<sup>7</sup> en particulier, mais aussi grâce à l'expansion économique phénoménale d'une industrie du jeu vidéo et bien sûr la naissance des réseaux. C'est dans ce contexte qu'émerge le phénomène du lan party, qui s'inscrit soudain comme un usage déviant et imprévu en regard d'une informatique réseautique plus habituée à soutenir et maintenir des pratiques à distance.

Nous définirons ici nos deux questions de recherche spécifiques, qui visent tout d'abord à déterminer : 1/ Comment se construisent et évoluent les groupes ludiques des amateurs de jeu vidéo en réseau au sein d'un lan ?, et 2 / Qu'apprennent tous ces joueurs par le biais de leur pratique du jeu vidéo en réseau ? Enfin, nous définirons quelles sont nos hypothèses de recherche avant d'établir quelle est la portée et la pertinence de cette étude.

Dans le second chapitre, nous définirons notre cadre conceptuel en présentant la théorie de l'activité, laquelle permet une approche systémique d'analyse théorique du

---

<sup>7</sup> Voir glossaire

phénomène émergeant et complexe qu'est le lan party. Cette approche théorique sera par ailleurs enrichie de concepts favorisant une meilleure adaptation de la théorie au terrain, à travers notre fils conducteur, la socialisation, appuyée des concepts d'identité et d'apprentissage.

Dans le troisième chapitre, nous définirons notre cadre méthodologique, en présentant successivement notre protocole d'enquête, nos outils d'investigations, les précautions éthiques prises pour réaliser cette recherche, ainsi que notre protocole d'analyse des données.

Enfin, nous concluons autour de la portée socioéducative des jeux vidéo en réseau et de l'énorme potentiel scientifique que représente le lan party en sciences humaines. Le lan party ne peut-il pas en effet présenté l'intérêt d'être un cadre écosystémique idéal pour servir de lieu d'évaluation de plateformes d'apprentissages informatisées, à travers un dispositif sociotechnique unique pour tout le champ d'étude de la communication médiatisée par ordinateur.