

**Revue internationale Animation, territoires et pratiques socioculturelles**  
**International Journal of Sociocultural community development and practices**  
**Revista internacional Animación, territorios y prácticas socioculturales**



**Les jeux en ligne massivement multijoueurs en tant que tiers lieux numériques : une analyse à la lumière des caractéristiques d'Oldenburg**

Rym Grioui

Numéro 24, 2023

Au risque des environnements numériques  
At the risk of digital environments  
Riesgos de los entornos digitales

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1109285ar>  
DOI : <https://doi.org/10.55765/atps.i24.1930>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département de communication sociale et publique, Université du Québec à Montréal

ISSN

1923-8541 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Grioui, R. (2023). Les jeux en ligne massivement multijoueurs en tant que tiers lieux numériques : une analyse à la lumière des caractéristiques d'Oldenburg. *Revue internationale Animation, territoires et pratiques socioculturelles / International Journal of Sociocultural community development and practices / Revista internacional Animación, territorios y prácticas socioculturales*, (24), 23–34. <https://doi.org/10.55765/atps.i24.1930>

Résumé de l'article

Les jeux en ligne massivement multijoueurs ont évolué pour devenir des espaces numériques complexes de socialisation et d'interaction. Cet article explore la manière dont ces jeux correspondent aux huit caractéristiques définies par Ray Oldenburg pour les tiers-lieux : terrain neutre, ouverture, communication, accommodation et accessibilité, noyau dur, profil bas, ambiance, et sentiment de chez soi loin de chez soi. À travers une méthodologie d'ethnographie virtuelle immersive, l'étude analyse comment ces jeux créent des environnements propices à la formation de liens sociaux et de communautés en ligne. Les résultats montrent que les jeux en ligne massivement multijoueurs, bien que numériques, incarnent de nombreuses qualités des tiers-lieux traditionnels, offrant aux joueurs des expériences sociales riches et diverses.

© Rym Grioui, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

**é**rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>



## Les jeux en ligne massivement multijoueurs en tant que tiers lieux numériques : une analyse à la lumière des caractéristiques d'Oldenburg

Rym Grioui

Institut Supérieur des Cadres de l'Enfance, Université de Carthage (Tunisie)  
g\_rym@hotmail.com

*Les jeux en ligne massivement multijoueurs ont évolué pour devenir des espaces numériques complexes de socialisation et d'interaction. Cet article explore la manière dont ces jeux correspondent aux huit caractéristiques définies par Ray Oldenburg pour les tiers-lieux : terrain neutre, ouverture, communication, accommodation et accessibilité, noyau dur, profil bas, ambiance, et sentiment de chez soi loin de chez soi. À travers une méthodologie d'ethnographie virtuelle immersive, l'étude analyse comment ces jeux créent des environnements propices à la formation de liens sociaux et de communautés en ligne. Les résultats montrent que les jeux en ligne massivement multijoueurs, bien que numériques, incarnent de nombreuses qualités des tiers-lieux traditionnels, offrant aux joueurs des expériences sociales riches et diverses.*

*Mots-clés : MMOG, Tiers lieux, ethnographie virtuelle, capital social, socialisation en ligne, interaction sociale, communautés virtuelles.*

*Massively Multiplayer Online Games (MMOG) have evolved into complex digital spaces for socialization and interaction. This article explores how MMOG align with the eight characteristics defined by Ray Oldenburg for third places: neutral ground, open access, conversation, accommodation and accessibility, a regular gathering place, low profile, the mood, and a home away from home. Through an immersive virtual ethnography methodology, the study analyzes how MMOG create environments conducive to the formation of online social bonds and communities. The findings demonstrate that MMOG, although digital, embody many qualities of traditional third places, providing players with rich and diverse social experiences.*

*Keywords: MMOG, Third Places, Virtual Ethnography, Social Capital, Online Socialization, Social Interaction, Virtual Communities.*

*Los juegos multijugador masivos en línea han evolucionado hasta convertirse en complejos espacios digitales de socialización e interacción. Este artículo explora cómo estos juegos corresponden a las ocho características definidas por Ray Oldenburg para los terceros lugares: terreno neutral, apertura, comunicación, acomodación y accesibilidad, núcleo duro, perfil bajo, ambiente, y sentimiento de casa lejos de casa. A través de una metodología de etnografía virtual inmersiva, el estudio analiza cómo estos juegos crean entornos propicios para la formación de vínculos sociales y comunidades en línea. Los resultados muestran que los juegos en línea multijugador masivo, aunque digitales, encarnan muchas cualidades de terceros lugares tradicionales, ofreciendo a los jugadores experiencias sociales ricas y diversas.*

*Palabras clave: MMOG, Terceros lugares, etnografía virtual, capital social, socialización en línea, interacción social, comunidades virtuales.*

## Introduction

Dans le paysage culturel contemporain, les jeux vidéo occupent une place prépondérante en tant que forme d'expression culturelle dynamique et interactive. Contrairement aux médias traditionnels, les jeux vidéo transcendent les frontières entre consommateur et créateur, offrant aux participants une expérience immersive où ils façonnent activement le déroulement de l'histoire. Ce médium englobe des aspects narratifs, visuels et sonores, empruntant à la fois à la littérature pour ses récits et aux arts visuels pour sa dimension esthétique. En cela, les jeux vidéo s'inscrivent parmi les pratiques culturelles contemporaines, réalisant souvent des ponts avec d'autres formes artistiques tout en forgeant leur identité unique.

Plus particulièrement, les jeux massivement multijoueurs en ligne (ci-après MMOG<sup>1</sup>) ont connu une croissance exponentielle au cours des dernières décennies, devenant des espaces numériques d'interaction sociale de premier plan. Ces environnements virtuels offrent aux usagers la possibilité de se connecter, de coopérer, de rivaliser et de socialiser avec des milliers, voire des millions d'autres à travers le monde. Cette évolution soulève des questions fondamentales : dans quelle mesure les MMOG peuvent-ils être considérés comme des tiers-lieux numériques, comment leur structure de communication et leurs contextes spécifiques contribuent-ils à la création de liens sociaux et de communautés en ligne, conformément aux critères d'Oldenburg ?

Le sociologue Ray Oldenburg (1991) a introduit le concept de « tiers-lieux » pour désigner des espaces publics non-domestiques et non-professionnels, tels que les cafés, les parcs, les clubs sociaux, où les individus se réunissent de manière informelle pour interagir socialement. Ces tiers-lieux sont considérés comme essentiels pour le renforcement du tissu social, favorisant des interactions spontanées et la création de liens sociaux durables. Cependant, l'avènement des technologies numériques a ouvert de nouvelles perspectives pour la sociabilité, remettant en question la notion traditionnelle de tiers-lieux.

Les MMOG se positionnent au cœur de cette réflexion. Ils offrent un espace virtuel où les individus peuvent se rencontrer, collaborer, explorer, et s'engager dans des aventures numériques communes. Les caractéristiques propres aux MMOG, telles que la communication en temps réel, la formation de communautés virtuelles, la personnalisation des avatars et la participation à des activités communautaires semblent correspondre à certains des critères énoncés par Oldenburg pour les tiers-lieux. Toutefois, ces mondes virtuels sont-ils véritablement des tiers-lieux numériques ? Leur nature ludique et leur structure de communication particulière leur confèrent-ils la capacité de favoriser la sociabilité et la création de liens sociaux à l'instar des tiers-lieux physiques ?

Cet article s'attache à explorer ces questions en analysant de manière approfondie les MMOG en tant que phénomène social à part entière, en évaluant dans quelle mesure ils s'alignent avec la définition des tiers lieux d'Oldenburg et comment leurs caractéristiques spécifiques influencent la création de liens sociaux et de communautés en ligne. À travers une méthodologie mêlant l'observation participante, les entretiens et l'analyse de données dans le contexte des MMOG, cette étude vise à apporter un éclairage nouveau sur la nature des interactions sociales contemporaines à l'ère du numérique.

---

1. Les MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*) sont des jeux vidéo en ligne qui permettent à un grand nombre de joueurs de se connecter simultanément à un environnement virtuel partagé via Internet. Ces jeux se caractérisent par leur capacité à prendre en charge des milliers, voire des millions, de joueurs qui peuvent interagir les uns avec les autres dans un monde virtuel en temps réel. Les MMOG offrent souvent un *gameplay* persistant, ce qui signifie que le monde du jeu continue à évoluer même lorsque les joueurs ne sont pas connectés.

## Les MMOG comme tiers-lieux numériques

Ray Oldenburg, dans son ouvrage « The Great Good Place » (1991), soulève une question pertinente concernant la perte progressive des tiers-lieux dans la culture américaine contemporaine. Ces tiers lieux, autrefois considérés comme des espaces publics informels favorisant la sociabilité et les interactions sociales, ont été progressivement délaissés au profit d'une préférence croissante pour des activités solitaires. Oldenburg met en garde contre l'isolement social qui en découle, où l'expérience de groupe est supplantée par une conscience de soi exacerbée. Il affirme que, « malgré toutes les acquisitions matérielles et la quête de confort et de plaisir, les modes de vie américains sont tourmentés par l'ennui, la solitude et l'aliénation » (p. 13).

Selon lui, la disparition des tiers-lieux est attribuable en partie à des politiques d'urbanisme peu propices à la création de ces espaces de rencontre informels. L'urbanisme centré sur l'automobile a contribué à perturber le sentiment de vie publique et de sociabilité, poussant les individus vers des activités solitaires. Cette situation soulève des préoccupations quant à la cohésion sociale et à la distribution du capital social parmi les membres d'une société.

Dans le contexte de cette réflexion, il est intéressant de noter qu'Oldenburg (1991) lui-même exclut les salles de jeux vidéo de la catégorie des tiers-lieux. Cette exclusion est basée sur le constat que tous les jeux vidéo ne favorisent pas la conversation et l'interaction sociale, éléments essentiels des tiers-lieux. Cela met en évidence l'importance de la nature de l'interaction sociale dans la définition des espaces publics et de leur rôle dans la société contemporaine.

Cependant, des chercheurs tels que Wellman et al. (2001) remettent en question cette perspective en montrant que la notion de communauté ne se limite plus à des frontières locales strictes. Les réseaux sociaux ont transformé la manière dont les relations sociales se construisent et se maintiennent. Stowe Boyd (2004), rédacteur en chef de la chronique technologique Get Real, affirme que le Web a créé un nouveau « troisième espace » où les individus peuvent se rencontrer, échanger et donner un sens au monde, même à travers des interactions médiatisées numériquement<sup>2</sup>.

Une perspective différente est avancée par Moore, Gathman et Ducheneaut (2009), qui estiment que l'ensemble des jeux en ligne ne peut pas être catégorisé comme des tiers-lieux en raison de leur complexité. Ils préfèrent faire la distinction entre des « lieux publics sociaux » spécifiques aux environnements virtuels, tels que les clubs virtuels de *Second Life* ou les bars virtuels de *Star Wars Galaxies*, qui répondent de manière plus précise aux critères des tiers-lieux.

Des études empiriques, telles que celle de Reinecke et Trepte (2009), mettent en lumière la façon dont les jeux en ligne peuvent contribuer à l'acquisition de capital social en facilitant l'établissement de contacts et de ressources collectives. Les résultats suggèrent que les joueurs appartenant à des communautés virtuelles développent des amitiés profondes et bénéficient d'un soutien social supérieur dans leur vie réelle.

2. On entend par tiers-lieu numérique est un espace virtuel qui remplit des fonctions sociales et communautaires similaires à celles des tiers-lieux physiques, tels que les cafés, les bibliothèques ou les parcs, mais qui existe principalement en ligne. Il s'agit d'un environnement numérique où les individus peuvent se rassembler, interagir, collaborer, partager des idées, participer à des activités communes et développer des relations sociales informelles.

## Méthode

L'ethnographie virtuelle se présente comme une approche adaptée à l'étude des MMOG en tant que tiers-lieux numériques car elle nous plonge profondément dans les cultures numériques et les interactions virtuelles qui caractérisent ces environnements en ligne dynamiques. Elle permet d'explorer et d'analyser les forums de discussion, les réseaux sociaux et les MMOG selon les huit caractéristiques d'Oldenburg : terrain neutre, ouverture, communication, accommodation et accessibilité, noyau dur, profil bas, ambiance et un chez soi loin de chez soi.

Cette ethnographie virtuelle s'est étendue sur plus d'un an, période durant laquelle la chercheuse s'est immergée dans les environnements en ligne qu'elle étudiait. Dans le contexte des MMOG, cette immersion signifie qu'elle est devenue une participante active de ces mondes virtuels, créant des avatars et interagissant avec d'autres joueurs. Cette immersion totale lui a permis de vivre l'expérience de différents jeux, tels que *World of Warcraft* et *GTA Role Play*, de comprendre les dynamiques sociales, les normes culturelles et les interactions qui les caractérisent. En outre, elle a pu observer les interactions entre les joueurs, participant à des événements en jeu et s'intégrant activement à la vie communautaire. Cette approche immersive lui a offert la possibilité de collecter des données de première main sur les comportements, les rituels, les discours et les pratiques qui font des MMOG des tiers-lieux.

## Résultats

Voyons dans quelle mesure certains MMOG peuvent se conformer aux caractéristiques spécifiques des tiers-lieux non-médiatisés par le numérique.

### Terrain neutre

Tout d'abord, les tiers-lieux se caractérisent par leur neutralité, offrant aux individus une liberté de mouvement, d'entrée et de sortie dans l'environnement de jeu. Comme l'a souligné Sennett, « les gens ne peuvent être sociables que s'ils sont protégés les uns des autres » (Sennett, 2003, p. 311). Dans le cas des MMOG, cette protection est assurée par la nature en ligne des jeux, où les interactions sont médiatisées par le biais des avatars des joueurs. L'« anonymat », qui facilite l'accès aux jeux, fait rapidement place à l'intimité. Ce cadre permet aux individus de socialiser hors des obligations et conséquences qui accompagnent les interactions sociales avec les membres de leur famille ou des collègues de travail, par exemple. Cet « entre-soi » se construit à la manière des clientèles régulières des cafés et des bars, en contexte de loisir et de consommation, moins accessibles aux populations peu solvables ou au temps libre réduit.

Ainsi, l'interaction et l'engagement sont encouragés dans les MMOG hors de certains embarras et obligations moins propices, selon Oldenburg, à la sociabilité informelle. Dans le monde des MMOG, un joueur peut toujours simplement se déconnecter temporairement, créer un nouveau personnage entièrement différent, ou dans le pire des cas, passer à un tout nouveau jeu, renforçant ainsi cette notion d'espace neutre et protégé. En comparaison, les tiers lieux physiques, comme les cafés, ne peuvent pas offrir ce même niveau de liberté et d'évasion des contraintes sociales, car ils sont ancrés dans un lieu physique et requièrent généralement une interaction directe avec d'autres personnes présentes sur place, ce qui peut parfois entraîner des situations inconfortables. La dynamique exprime un « communautarisme de classes moyennes ».

### Ouverture

Les tiers-lieux se caractérisent par le fait que le rang et le statut d'un individu au travail ou dans la société ne revêtent en leur sein aucune importance (Oldenburg, 1991). L'adhésion et la participation ne sont pas conditionnées par des titres ou la nécessité d'attester de sa position. Les MMOG semblent exemplaires à cet égard, puisque les conditions préalables de participation se limitent au coût d'achat du jeu et aux frais d'abonnement mensuel, si l'on exclut les exigences relatives au matériel informatique et au temps de jeu requis.

Ces espaces sont plus inclusifs que les associations statutaires (clubs), qui ont tendance à imposer des contraintes (Oldenburg, 1991, p. 24). Williams (2004) note que s'adonner à des MMOG, dont le temps joué est soustrait de l'écoute de la télévision, engendre des effets sociaux positifs de « rapprochement » en améliorant la vision communautaire réelle des joueurs. Ses résultats de recherche demeurent toutefois nuancés : « l'utilisation des jeux semble avoir un impact négatif sur la création de liens locaux. [...] Internet s'avère être un bon facilitateur pour rencontrer de nouvelles personnes, mais pas un bon moyen d'obtenir un soutien personnel vital » (p. 239).

Il importe de noter que, malgré l'ouverture apparente de l'accès, les plateformes de jeux en ligne mettent en place des règles spécifiques au réseau comme les restrictions qui se rapportent à l'âge de l'utilisateur pour régir le comportement des utilisateurs. Ces règles définissent un code de conduite qui doit être respecté et prévoient des sanctions en cas de violation. Cette régulation vise à maintenir un environnement en ligne sûr et agréable, tout en permettant aux utilisateurs de signaler les abus et les comportements nuisibles. L'application de sanctions en cas de non-respect de ces règles de conduite indique le contrôle et l'autorité exercés par le maître du jeu en ligne. Il est intéressant de noter que des formes équivalentes de contrôle peuvent être observées dans des tiers-lieux non-virtuels.

### Communication

La communication occupe une place centrale dans l'univers des MMOG et son rôle est bien plus crucial que ce que l'on pourrait imaginer de prime abord. Les MMOG établissent une connexion intrinsèque entre les jeux eux-mêmes et les interactions sociales qui l'entourent, créant ainsi un environnement où ces deux aspects se nourrissent mutuellement pour enrichir l'expérience des joueurs. Cette synergie entre la communication et le jeu contribue de manière significative à l'ambiance et à la vitalité des espaces en ligne où évoluent les joueurs.

Au sein des MMOG, la communication se manifeste à travers une variété de canaux, dont les plus courants sont le *chat* vocal individuel et la messagerie textuelle. Ces outils en temps réel permettent aux joueurs de dialoguer, de coordonner leurs actions et de collaborer, ce qui est souvent indispensable pour réussir dans de nombreux jeux en ligne. Cela favorise également les échanges informels, le partage d'informations et la création de liens sociaux au fil du temps.

Si les fonctionnalités de communication de base restent généralement accessibles gratuitement, garantissant ainsi une expérience de base pour tous les joueurs, il convient toutefois de noter que certaines d'entre elles peuvent nécessiter un abonnement *premium* payant. En d'autres termes, pour accéder à ces fonctionnalités, les joueurs peuvent être amenés à payer des frais supplémentaires.

Il est également essentiel de comprendre que la manière dont la communication est utilisée peut varier en fonction des plateformes de jeu et des préférences individuelles. Par exemple, sur le *PlayStation Network* (PSN), il est fréquent que les messages textuels soient utilisés presque aussi fréquemment que les jeux eux-mêmes. Cette tendance s'explique en partie par la facilité d'utilisation de la fonction de messagerie textuelle sur cette plateforme.

#### **Accommodement et accessibilité**

Les MMOG incarnent bien le principe d'accessibilité essentiel des tiers-lieux selon la vision d'Oldenburg, y compris le concept des mondes persistants. Ces mondes virtuels sont, en effet, ouverts 24/7, offrant ainsi une disponibilité constante pour les joueurs. Cette accessibilité continue signifie que les individus peuvent se connecter et se déconnecter à leur guise, en fonction de leurs horaires personnels et de leurs préférences, dans ces mondes numériques qui persistent continuellement, indépendamment du moment où un joueur décide d'y participer.

En outre, en raison des différences de fuseaux horaires qui découpent la planète, la population des serveurs MMOG peut varier tout au long de la journée, garantissant ainsi une flexibilité maximale pour la socialisation et l'interaction avec d'autres joueurs. Cette variabilité horaire est particulièrement liée aux mondes persistants, car même lorsque les joueurs ne sont pas actifs, ces mondes continuent d'évoluer et de se développer, créant en permanence un environnement social dynamique.

#### **Noyau dur**

Ce concept posé par Oldenburg (1991) s'applique de manière significative aux MMOG, où les habitués jouent un rôle central dans la création de l'impression sociale du jeu. Dans ces mondes virtuels, les membres de la communauté des MMOG sont au cœur de l'expérience sociale des joueurs. Leur présence constante et leurs interactions fréquentes sur le serveur de jeu sont cruciales pour la dynamique sociale de l'environnement.

En effet, les membres de la communauté dépendent les uns des autres pour atteindre leurs objectifs individuels, que ce soit dans des quêtes épiques, des raids de haut niveau ou d'autres activités de groupe. Cette interdépendance renforce les liens sociaux entre les joueurs, créant un sentiment d'appartenance et de camaraderie. Lorsqu'un joueur sait qu'il peut compter sur ses compagnons de jeu habituels pour relever des défis, il se sent plus engagé et investi dans le jeu.

Les habitués des territoires virtuels jouent un rôle clé dans la définition de l'atmosphère et des normes sociales qui y règnent. Leurs comportements et leurs interactions régulières façonnent l'identité de ces zones de jeu spécifiques. Par exemple, dans un MMOG axé sur le jeu de rôle, les habitués qui adoptent un style de jeu immersif et respectueux contribueront à créer une atmosphère propice à la narration et à l'exploration. À l'inverse, dans un jeu compétitif en ligne, les joueurs habitués qui valorisent la compétition peuvent influencer la culture du jeu en mettant l'accent sur l'amélioration des compétences et la rivalité amicale.

De plus, les habitués jouent un rôle crucial dans l'accueil des nouveaux joueurs. Leur comportement et leur capacité à intégrer les nouveaux joueurs dans la communauté peuvent avoir un impact significatif sur la rétention de ces derniers. Les habitués peuvent guider les nouveaux venus, les aider à comprendre les mécanismes du jeu, les orienter vers des ressources utiles et les

encourager à respecter les normes sociales en vigueur. Ainsi, les membres établis de la communauté jouent un rôle de mentorat informel, facilitant l'intégration des nouveaux joueurs et contribuant à l'essor et à la stabilité de la communauté.

### **Profil bas**

La disparité entre les MMOG et la définition des tiers-lieux en ce qui concerne l'aspect chaleureux et accueillant peut s'expliquer par la fonction qu'Oldenburg attribue à cette caractéristique. L'auteur suggère que le caractère chaleureux et peu brillant des tiers-lieux traditionnels les rend moins attrayants pour les étrangers ou les clients de passage. Cela permet aux habitués de maintenir une atmosphère conviviale, où tout le monde se connaît et où il existe une certaine intimité.

Cependant, dans le contexte des MMOG, l'objectif n'est pas nécessairement de restreindre l'accès aux étrangers ou de favoriser l'intimité entre un groupe fermé de personnes. Au contraire, les MMOG cherchent souvent à attirer un large public de joueurs, y compris des néophytes. Par conséquent, ils utilisent souvent des éléments fantastiques, des graphismes spectaculaires et des mondes virtuels riches pour susciter l'intérêt et l'attrait visuel des joueurs potentiels. Cette extravagance est souvent un moyen de créer un environnement de jeu stimulant et engageant.

Dans les MMOG, la convivialité et l'accueil sont souvent manifestes dans les interactions sociales entre les membres de la communauté, plutôt que dans l'apparence visuelle du monde du jeu. Les joueurs se sentent souvent les bienvenus en raison de l'interaction avec d'autres joueurs, de l'appartenance à une communauté virtuelle et de la possibilité de participer à des activités conjointes. Ainsi, la convivialité et l'accueil sont plus axés sur les interactions sociales que sur l'apparence visuelle du monde virtuel.

Néanmoins, ces espaces virtuels contribuent souvent à maintenir un flux constant de nouveaux joueurs. C'est pour cette raison qu'il est important pour eux de rester attrayants visuellement et de continuer à innover pour retenir l'attention des joueurs. Les MMOG connaissent souvent une période d'engouement initial avec un afflux de nouveaux joueurs, mais au fil du temps, certains peuvent se stabiliser et devenir une base de joueurs fidèles. Pendant cette période, les interactions sociales, les communautés de joueurs et les clans deviennent essentiels pour maintenir l'intérêt des joueurs et créer un sentiment de chaleur et d'accueil au sein de l'univers du jeu.

### **Ambiance**

La citation de Huizinga (1949) sur « le sentiment d'être ensemble séparément » est particulièrement pertinente ici. Les MMOG offrent un espace où les individus peuvent se réunir virtuellement, s'engager dans des activités ludiques et s'évader du monde réel, tout en partageant des expériences significatives avec d'autres joueurs. C'est cet élément de jeu et d'interaction sociale qui crée une atmosphère ludique et divertissante dans ces environnements.

Il est intéressant de noter que les MMOG peuvent servir de terrain de jeu pour la créativité, l'humour et l'expression personnelle. Ces espaces permettent aux joueurs de vastes possibilités de personnalisation des avatars, de créer des personnages uniques qui reflètent leur propre style et leur personnalité. De plus, certains jeux permettent la personnalisation des espaces virtuels, où les joueurs peuvent décorer leurs maisons ou leurs bases de manière créative. Cela encourage



l'expression personnelle et la créativité, car les joueurs peuvent concevoir des avatars et des environnements qui leur sont proprement dédiés.

De nombreux MMOG organisent des événements spéciaux, des fêtes et des activités communautaires au sein de leur univers. Cela peut inclure des concours de costumes, des spectacles de talents et des courses. Ces événements sont des occasions pour les joueurs de montrer leur créativité et leur sens de l'humour. Par exemple, des joueurs peuvent élaborer des costumes originaux et drôles pour participer à un concours de déguisements, créant ainsi des moments amusants et mémorables pour la communauté.

Certains MMOG permettent aux joueurs de créer leur propre contenu, que ce soient des quêtes, des histoires, des musiques, des vidéos ou des œuvres d'art virtuelles. Cela encourage la créativité, car les joueurs peuvent contribuer activement à l'expérience de jeu en proposant du contenu unique. Par exemple, dans des jeux comme *Minecraft*, les joueurs peuvent construire des structures et des mondes créatifs, ce qui favorise l'expression personnelle et la coopération au sein de la communauté.

Les MMOG sont des espaces propices à l'interaction sociale et au partage d'expériences. Les joueurs se retrouvent souvent à discuter, à raconter des anecdotes drôles et à créer des mèmes à l'intérieur du jeu. Cette interaction sociale renforce le sentiment de communauté et permet aux joueurs d'exprimer leur sens de l'humour. Ces moments partagés renforcent également les liens entre les membres de la communauté.

Les joueurs peuvent vivre des aventures épiques ensemble, surmonter des défis difficiles et célébrer des réussites. Ces expériences créent des souvenirs partagés et renforcent le sentiment d'appartenance à une communauté virtuelle. Les moments mémorables, qu'ils soient drôles, émouvants ou excitants, contribuent à la richesse de l'expérience des joueurs et renforcent le caractère de tiers lieu.

### **Un chez-soi loin de chez soi**

En attribuant aux tiers-lieux la qualité d'être « un chez soi loin de chez soi », Oldenburg (1989) s'appuie sur les cinq caractéristiques définissant un « chez-soi » : l'enracinement, le sentiment de possession, la régénération spirituelle, le confort et la chaleur. Concentrons-nous sur les deux premières, plus tangibles, dans le cadre de cette discussion.

Tout d'abord, les tiers-lieux servent de substitut au domicile en enracinant les individus, en fournissant un « centre physique autour duquel nous organisons nos allées et venues » (Oldenburg, 1991, p. 39). Dans ces espaces, on s'attend à voir des visages familiers et les absences inhabituelles sont rapidement remarquées. Les MMOG, bien que virtuels, parviennent à enraciner les individus qui y jouent de manière similaire. La participation à ces jeux devient une composante régulière de la vie quotidienne de ceux qui les fréquentent et les absences exceptionnelles, prolongées ou imprévues, suscitent des interrogations, que ce soit à travers le jeu lui-même, par *chat* ou d'autres moyens de communication.

Deuxièmement, les tiers-lieux évoquent un sentiment de « possession et de contrôle qui n'implique pas nécessairement la propriété réelle » de la part de ceux qui les fréquentent (Oldenburg, 1991, p. 40). Dans les MMOG, ces sentiments de possession sont si forts que des affaires judiciaires ont émergé, dans lesquelles les joueurs revendiquent des droits légaux sur leur

avatar, leur équipement et leur argent virtuel, malgré le fait que la société de jeux possède le code et le logiciel. Ces questions englobent des aspects tels que la propriété intellectuelle, les accords de licence de l'utilisateur final, les droits de propriété dans les mondes virtuels, et les répercussions de l'échange de monnaie virtuelle gagnée en ligne dans le monde réel.

Ces sentiments d'enracinement et de possession dans les mondes virtuels au sein des MMOG se combinent pour créer un sentiment partagé de chez-soi et, avec lui, le soutien et la chaleur que certaines personnes ne trouvent tout simplement pas dans leurs propres foyers, lieux de travail ou écoles.

### **Discussion**

Le concept de capital social, tel que défini par Putnam (2000), englobe la confiance, l'engagement et la participation qui résultent des interactions sociales. Les MMOG, avec leurs caractéristiques uniques, contribuent à l'acquisition de ce type de capital social de plusieurs manières. La communication en temps réel au sein de ces jeux permet aux joueurs de développer des relations et de tisser des liens, renforçant ainsi la confiance mutuelle. Les conversations informelles pendant le jeu entraînent la création de connexions personnelles. Cependant, bien que les MMOG puissent offrir des opportunités d'interaction avec l'altérité, leur impact sur le développement des compétences sociales liées à l'idéal démocratique dépend largement de la manière dont les joueurs choisissent d'aborder ces interactions. Si les joueurs cherchent activement à comprendre et à apprécier la diversité au sein des communautés MMOG, cela pourrait contribuer positivement au développement des habiletés sociales. Cependant, il est essentiel de rester conscient des limites inhérentes à ces environnements virtuels et de rechercher des occasions d'interaction plus approfondies au-delà du cadre du jeu.

De plus, la nature collaborative des MMOG encourage la coopération entre les joueurs. Travailler ensemble pour atteindre des objectifs communs dans le jeu renforce les compétences de travail d'équipe, la prise de décision en groupe et la résolution de problèmes collectifs. Ces compétences sont transférables dans la vie réelle, renforçant ainsi la capacité des individus à interagir efficacement dans divers contextes sociaux. Les MMOG favorisent également la formation de communautés virtuelles. Les groupes, guildes et événements sociaux organisés par les développeurs sont des éléments clés de ces communautés. Les joueurs se regroupent, se soutiennent mutuellement et participent à des activités communes, créant ainsi un sentiment d'appartenance à une communauté virtuelle. Cette appartenance renforce le capital social des individus en élargissant leur réseau de contacts et en fournissant un soutien social. En fin de compte, le capital social acquis dans les tiers-lieux virtuels des MMOG peut avoir une valeur intrinsèque dans le contexte du jeu et transférabilité dans le monde réel bien que cela dépende largement des individus et de leurs préférences. Tout de même, il est important pour les individus de maintenir un équilibre entre leurs interactions en ligne et leurs relations dans la vie quotidienne, tout en reconnaissant les aspects spécifiques au contexte des MMOG.

En dépit que les MMOG offrent un terrain fertile pour le développement du capital social grâce à leurs caractéristiques uniques qui favorisent la communication, la coopération et la formation de communautés virtuelles, il est tout aussi crucial de reconnaître les défis auxquels les MMOG sont confrontés en matière de création de liens sociaux. Le harcèlement en ligne et la toxicité peuvent sérieusement entraver la formation de tiers-lieux numériques sains. Les comportements agressifs ou offensants peuvent décourager les joueurs, en particulier les nouveaux venus, de s'engager dans

ces environnements. Ces problèmes peuvent également avoir un impact négatif sur le bien-être émotionnel et relationnel des joueurs et la qualité de leur expérience de jeu.

Dans ce contexte, les développeurs de MMOG et les modérateurs de communautés ont un rôle essentiel à jouer pour promouvoir un environnement respectueux et inclusif. Ils doivent mettre en place des politiques claires contre le harcèlement et la toxicité, ainsi que des mécanismes de signalement et des sanctions pour les contrevenants. L'éducation des joueurs sur les comportements appropriés en ligne est également importante pour encourager des interactions positives.

De plus, l'engagement fréquent dans les MMOG, en tant que loisir numérique, suscite des préoccupations quant à son impact sur le temps d'écran déjà étendu. Cette extension peut entraîner des problèmes tels que la fatigue visuelle, l'insomnie et d'autres problèmes liés à une exposition excessive aux écrans électroniques. De plus, les effets sur les états mentaux, notamment la diminution de la concentration et de la productivité, peuvent se manifester à la suite d'une immersion prolongée dans ces mondes virtuels. Sur le plan physique, le temps passé devant un écran peut contribuer à des maux de tête, des troubles du sommeil et des douleurs musculaires, avec la sédentarité associée aux MMOG ayant des conséquences sur la santé physique. Ces aspects peuvent également avoir un impact sur la prestation au travail, avec une fatigue accumulée influençant sur la concentration, la créativité et l'efficacité des tâches professionnelles. En outre, l'utilisation intensive des MMOG peut détourner du temps normalement consacré aux tâches domestiques, créant des déséquilibres dans les responsabilités familiales et sociales.

En outre, l'utilisation intensive des MMOG nécessite d'importants serveurs, centres de données et infrastructures réseau, contribuant ainsi à la demande énergétique globale de l'écosystème numérique. Une grande partie de cette énergie provient de sources non durables, entraînant des émissions de gaz à effet de serre et d'autres impacts environnementaux négatifs.

## **Conclusion**

Cette analyse des MMOG en tant que nouveaux tiers-lieux nous offre un aperçu des évolutions des interactions sociales à l'ère du numérique. Elle met en lumière les nouvelles opportunités offertes par les jeux en ligne pour la création de liens sociaux et la construction de communautés virtuelles. Nous constatons que les interactions sociales ne sont plus confinées aux espaces physiques traditionnels, mais qu'elles se sont étendues aux environnements virtuels, transcendant ainsi les limites géographiques et culturelles. Ces espaces sociaux numériques sont ancrés dans des intérêts communs et des objectifs de jeu, offrant des moyens uniques de forger des connexions sociales, que ce soit par le biais de la coopération, de la compétition ou du partage d'expériences virtuelles. Cette capacité à créer des liens sociaux significatifs dans un contexte numérique souligne l'importance croissante des espaces virtuels pour l'épanouissement individuel et la construction de l'identité à l'ère du numérique.

Cependant, il est crucial de reconnaître que ces nouveaux espaces sociaux numériques ne sont pas dénués de défauts. Des problèmes tels que la dépendance aux jeux en ligne et le harcèlement en ligne peuvent entraver la formation de tiers-lieux édifiants. Comprendre ces problèmes est essentiel pour garantir des interactions sociales constructives dans les environnements numériques. Ainsi, bien que les MMOG puissent offrir une échappatoire, une gestion bien dosée de ces loisirs en ligne est cruciale pour maintenir un mode de vie sain et équilibré. Si les MMOG peuvent offrir des opportunités uniques pour les utilisateurs, il est crucial de trouver un équilibre entre ces avantages

et les conséquences environnementales. Il appartient aux utilisateurs, aux concepteurs de jeux et à la société dans son ensemble de relever ces défis, de promouvoir des comportements responsables en ligne et de favoriser un environnement numérique qui encourage le bien-être et le respect mutuel.

En somme, cet article des MMOG en tant que tiers-lieux numériques nous invite à repenser la nature des interactions sociales à l'ère du numérique. Il souligne à la fois les opportunités qu'ils offrent, en favorisant la communication, la coopération et la création de communautés, ainsi que les défis qu'ils posent, en mettant en évidence la nécessité de lutter contre la dépendance aux jeux et de promouvoir des comportements respectueux en ligne. Il est impératif de poursuivre la recherche sur ces phénomènes dans divers contextes culturels et avec différents types de joueurs afin d'approfondir notre compréhension des interactions sociales à l'ère numérique et de développer des pratiques optimales pour favoriser des interactions sociales saines dans ces mondes virtuels, tout en les appliquant à d'autres domaines en ligne.

## Références

- Boyd, S. (2004). *Being wired encourages human contact: The Third Space*. Retrieved Oct 2, 2004 from <http://www.corante.com/getreal/archives/004843.html>.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul, Ltd.
- Moore, R. J., Gathman, E. C. H., and Ducheneaut, N. (2009). From 3D space to third place: The social life of small virtual spaces. *Human Organization*, 68, 230–240.
- Oldenburg, R. (1991). *The great good place*. Marlowe & Company.
- Ratan, R. A. et al. (2010). Schmoozing and smiting: Trust, social institutions, and communication patterns in an MMOG. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16, 93–114.
- Reinecke, L., and Treppe, S. (2009). *The social side of gaming: eSports und der Aufbau von Sozialkapital*. Unpublished research paper. Retrieved from <http://www.hamburgmediaschool.com/download/medienmanagement/forschungsprojekte/Er>
- Sennett, R. (2003). *The Fall of Public Man*. Penguin.
- Wellman, B. et al. (2001). Does the Internet increase, decrease, or supplement social capital? Social networks, participation, and community commitment. *American Behavioral Scientist*, 45(3), 437–456.
- Williams, D. (2004) *Trouble in River City: The Social Life of Video Games*. Unpublished Dissertation. Ann Arbor MI: University of Michigan.
- Wimmer, J., Quandt, T., and Vogel, K. (2010). The edge of virtual communities? An explorative analysis of clans and computer games. In K. Mitgutsch, C. Klimmt, and H. Rosenstingl (Eds.), *Exploring the edges of gaming: Proceedings of the Vienna Games Conference 2008–2009* (p. 77-90). Braumüller.