

Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique

Dominic Arsenault et Martin Picard
Université de Montréal

Le 24 février 2007, en Chine, un homme de 26 ans (souffrant d'obésité) est décédé devant son écran d'ordinateur après avoir joué sans répit à des jeux vidéo sur Internet, pouvait-on lire dans un article du quotidien *China Daily*. [1] Bien que le phénomène de la dépendance dont souffrait l'homme est relativement connu, les causes exactes qui la créent sont beaucoup moins évidentes. Néanmoins, une notion revient souvent lorsque vient le temps de comprendre l'obsession de certains joueurs envers des univers virtuels, une notion qui est du même coup indispensable à l'expérience du joueur dans son ensemble. Nous parlons bien entendu du concept d'immersion. Cette notion, dont tous et chacun a une idée plus ou moins précise de son essence, devient rapidement problématique lorsque l'on tente de la définir. Prenant appui sur quelques études empiriques du phénomène d'immersion, nous souhaitons ici proposer un modèle qui nous permettra de mieux comprendre le phénomène.

L'expérience vidéoludique est souvent décrite en termes de plaisir qui découle de l'activité, d'évasion que l'univers virtuel procure au joueur, et de défi posé par la construction du jeu. Mais parmi ces caractéristiques de la jouabilité, qu'est-ce qui permet concrètement de rendre un jeu plus amusant, plus attrayant que le réel, ou plus incitant pour le joueur à vaincre les difficultés ? Nous répondrons que c'est l'immersion. En ce sens, à l'instar de la définition générale qu'en donne Janet Murray dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck*, nous pouvons comprendre l'immersion comme un terme métaphorique, dérivé de l'expérience physique d'être submergé dans l'eau. Selon Murray, nous recherchons, à travers une expérience immersive, le même sentiment que nous éprouvons à plonger dans une piscine ou dans la mer, c'est-à-dire : « *The sensation of being surrounded by a completely other reality[...] that takes over all of our attention,*

our whole perceptual apparatus. » [2] Ainsi, pour les besoins de cette discussion, nous définirons l'immersion ainsi :

Un phénomène qui se produit lorsqu'une couche de données médiatisée est superposée à celle non-médiatisée avec une force et une étendue telles qu'elle empêche momentanément la perception de cette dernière.

Comme la réalité quotidienne nous parvient sous forme de données qui sont interprétées par les sens, nous entrons dans une situation d'immersion lorsque l'écran de télévision (ou de cinéma) nous empêche de percevoir les images en périphérie de notre champ de vision, lorsque le monde fictionnel dépeint dans un roman nous fait momentanément perdre conscience du nôtre, ou lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas. C'est ce qui permettrait d'expliquer plusieurs commentaires, très différents à la base, provenant des joueurs qui tentent de décrire leur expérience immersive de jeu. En voici trois comme exemples :

- « J'ai trouvé ce jeu très immersif : le son et les effets d'éclairage m'ont vraiment fait sentir comme si j'étais sur le terrain. »
- « Je suis complètement immergé dans l'histoire, je dois absolument voir la suite. »
- « Ça fait si longtemps que je joue que je suis immergé dans le jeu; je ne remarque plus les graphismes, je ne vois que des motifs (*patterns*) de jeu. »

Ces trois façons différentes de décrire l'intérêt de ces joueurs pour leur jeu favori soulignent trois perspectives différentes d'immersion dans un jeu vidéo, selon ce que nous nommons les trois formes ou trois types d'immersion vidéoludique : l'immersion sensorielle, l'immersion fictionnelle et l'immersion systémique.

Trois eaux dans lesquelles s'immerger

Laura Ermi et Frans Mäyrä, dans leur article « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion » [3], ont mis sur pied un modèle de l'expérience de jouabilité (*gameplay*) qu'ils appellent le *SCI-model*, divisant l'immersion en trois types : *Sensory* (Sensorielle), *Challenge-based* (basée sur le défi et que nous

nommons systémique), et *Imaginative* (qui est sensiblement l'équivalent de notre immersion fictionnelle).

L'immersion sensorielle, comme son nom l'indique, tente d'accaparer les sens. Comme Ermi et Mäyrä l'affirment, de grands écrans qui projettent des images près du visage du joueur, de même que des sons à volume élevé provenant de caisses ou de casques d'écoute *surround*, surclassent (voire même écrasent) toute information sensorielle provenant du monde réel, au point où le joueur devient entièrement concentré sur le monde du jeu et ses stimuli.

L'immersion fictionnelle, quant à elle, décrit le phénomène où le joueur devient absorbé par l'histoire ou le monde diégétique du jeu, ou lorsqu'il s'identifie ou devient émotionnellement attaché à un personnage (évidemment, le plus souvent son avatar). Le meilleur moyen de décrire cette forme d'immersion est de prendre la définition du réalisme selon la « conception illusionniste » que présente Marie-Laure Ryan dans *Narrative as Virtual Reality* : ce type d'immersion vise à nous faire croire que « *there is more to this world [le monde fictionnel représenté] than what the text displays of it: a backside to objects, a mind to characters, and time and space extending beyond the display* » [4]. Le terme « immersion fictionnelle » que nous privilégions à l'immersion « Imaginative » d'Ermi et Mäyrä est assez large pour inclure toutes les formes de fiction, comme la narration ou la représentation.

La dernière forme d'immersion proposée dans le *SCI-Model*, la « challenge-based », est supposément spécifique au jeu vidéo et se produit lorsqu'un point d'équilibre est atteint entre les habiletés du joueur et les défis proposés par le jeu :

For example, multi-sensory virtual reality environments, [...] or just a simple screensaver, could provide the purest form of sensory immersion, while the experience of imaginative immersion would be most prominent when one becomes absorbed into a good novel. Movies would combine both of these. But challenge-based immersion has an essential role in digital games since the gameplay requires active participation: players are constantly faced with both mental and physical challenges that keep them playing.

Cependant, ce type d'immersion repose davantage selon nous sur l'ensemble des règles du système de jeu que le joueur doit découvrir et bien connaître afin de compléter le jeu et d'en éprouver une satisfaction. Lorsque le joueur connaît suffisamment les règles, il peut facilement s'y immerger, de la même façon qu'un maître d'échecs peut finir par ne voir que des ouvertures et des plans de match plutôt que les pièces, ou qu'un cinéophile, à l'énième visionnement d'un Kubrick, ne regarde plus l'intrigue comme telle (renonçant ainsi à l'immersion fictionnelle) mais se voit entièrement absorbé à étudier la composition de l'image, les raccords et la facture générale du film. En dehors des arts et des lettres, l'immersion systémique se retrouve aussi lorsque l'on tente d'apprendre une nouvelle langue, comme en atteste l'expression « immersion linguistique » (ou, toujours dans la métaphore de l'eau, « bain linguistique »).

Néanmoins, le jeu vidéo pousse cette forme d'immersion plus loin parce qu'il requiert une participation active de l'utilisateur, et s'appuie donc énormément sur l'adoption par le joueur de son système. Celui-ci doit accepter qu'en appuyant sur le bouton A, le personnage qu'il contrôle effectuera un saut de 6 mètres, mais qu'il ne pourra pas, par contre, grimper aux arbres ou escalader un rocher. Si le joueur est immergé systématiquement, les règles du jeu lui feront oublier les règles du « vrai monde », qui stipulent qu'un rocher devrait aisément être franchissable pour qui peut sauter à 6 mètres de haut. Les règles de l'univers du jeu sont en quelque sorte superposées à celles du vrai monde et sont présentées d'une telle façon qu'elles les occultent.

De la nage à la plongée : trois degrés d'immersion

L'immersion peut se produire à un stade plus ou moins élevé : c'est pourquoi il est aussi nécessaire de différencier plusieurs degrés d'immersion, que nous diviserons également en trois. Une étude réalisée par Emily Brown et Paul Cairns [5] nous fournit une échelle de trois niveaux d'immersion chez les amateurs de jeux vidéo : l'engagement, l'absorption, et l'immersion totale. Le joueur peut progresser à travers ces différents niveaux à la condition qu'aucune barrière ne se dresse.

L'engagement (*engagement*) nécessite un investissement (de temps, d'effort, et de concentration) de la part du sujet, et une accessibilité (intelligibilité, règles de

manipulation et interface intuitives, etc.) de la part de l'objet. Une fois ce niveau atteint, le sujet est engagé dans le jeu : il veut continuer à jouer.

L'absorption (*engrossment*) fait suite à l'intérêt si le jeu est bien construit (ce qui se définit, selon Brown et Cairns, par plusieurs facteurs, comme les graphismes, les tâches à accomplir par le joueur, et l'histoire). Une fois ce niveau atteint, le sujet s'est investi émotionnellement dans l'objet. Ainsi, le jeu devient la principale attention du joueur et ses émotions sont directement affectées par le jeu.

L'immersion totale (*total immersion*) est, toujours selon Brown et Cairns, un synonyme du concept de « présence » employé par d'autres chercheurs (David Nunez [6], par exemple), et se produit lorsque le joueur a une forte impression d'être présent dans l'univers du jeu, par exemple par une forte identification au(x) personnage(s) ou un intense ressenti provenant de l'atmosphère du jeu. Lorsque le joueur atteint ce niveau, il est coupé de la réalité et le jeu devient la seule chose qui l'affecte.

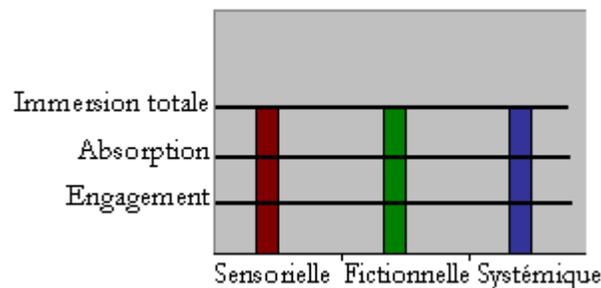


Fig. 1 : Modèle de l'immersion en trois types et trois degrés.

Maintenant que nous avons développé ce modèle, nous allons l'appliquer à une analyse pour le mettre à l'épreuve et l'améliorer. Comme le mentionne Elena Gorfinkel, citée dans *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, l'immersion n'est pas une propriété d'un jeu ou d'un média, mais elle est un effet que ce média, en tant que texte, produit [7]. Lorsque nous disons que tel objet est immersif, il est sous-entendu qu'en fait, l'objet est un vecteur d'immersion, qu'il favorise l'apparition du phénomène chez la personne qui en fait l'expérience. Si les histoires de dépendance mettant en vedette les jeux en ligne (tels que *World of Warcraft* ou *Second Life*) fusent de toutes parts, il est plus difficile de trouver des cas de dépendance à *Tetris* ou *Wii Sports*. C'est parce que les différents genres de jeux vidéo ne sont pas tous aussi immersifs, et ne le sont pas de la

même façon. Nous pouvons de la sorte envisager la question des genres à partir d'une hypothèse issue directement de notre modèle de l'immersion. Chaque genre vidéoludique aurait son propre *accent immersif*, c'est-à-dire qu'il favoriserait certains types et degrés d'immersion plus que d'autres. Nous allons les étudier à partir d'une approche comparatiste et historique, en commençant par les premiers titres à paraître et à devenir emblématiques de leur genre, puis en examinant l'évolution des genres et de leurs accents immersifs. L'attribution d'un degré d'immersion se fait à partir de nos expériences personnelles avec ces jeux. Le développement d'une méthodologie scientifique pour mesurer le degré de chaque type d'immersion offert par un jeu, que ce soit par le biais d'une recherche empirique auprès de joueurs via un questionnaire ou par le truchement d'une théorie formelle articulée, est une avenue de recherche qui reste à explorer, et qu'Ermi et Mäyrä ont seulement effleuré. Pour le moment nous procéderons instinctivement et établirons des accents immersifs approximatifs, qui pourront être remis en question ou confirmés par des recherches ultérieures plus spécialisées.

L'identification des principaux genres et sous-genres vidéoludiques, à travers la masse d'appellations employées par les concepteurs de jeux, l'industrie et le marketing, les fans, et la critique spécialisée, relève toujours d'une certaine subjectivité. En ce sens le régime générique que nous proposons d'examiner ici doit être compris comme une énumération d'exemples pour expliciter nos propositions sur l'immersion plutôt que comme une catégorisation définitive faisant autorité. D'entrée de jeu, il faut distinguer entre genres thématiques et genres vidéoludiques. Les premiers relèvent plutôt du contenu: on y retrouvera par exemple le policier, le merveilleux, le fantastique, la science-fiction, et ainsi de suite. Les genres vidéoludiques, eux, concernent la forme, c'est-à-dire la nature de l'interactivité attendue par le joueur et offerte par le jeu: en un mot, la jouabilité. Nous en retiendrons ici six: le jeu de plate-formes, le jeu de combat, le jeu de tir à la première personne (*First-Person Shooter*), le jeu d'aventure, le jeu de rôles (*Role-Playing Game* ou RPG) et le jeu de stratégie. Ce sont ces derniers qui feront l'objet de notre étude, puisque ce sont les règles de manipulation (la forme) qui dictent la nature de l'interactivité, et non les contenus. Deux jeux de combat ou deux jeux de rôle, par

exemple, dans l'un desquels le joueur incarne un chevalier armé d'une épée et dans l'autre un Jedi maniant le sabre-laser, donnent tous deux lieu au même type d'expérience.

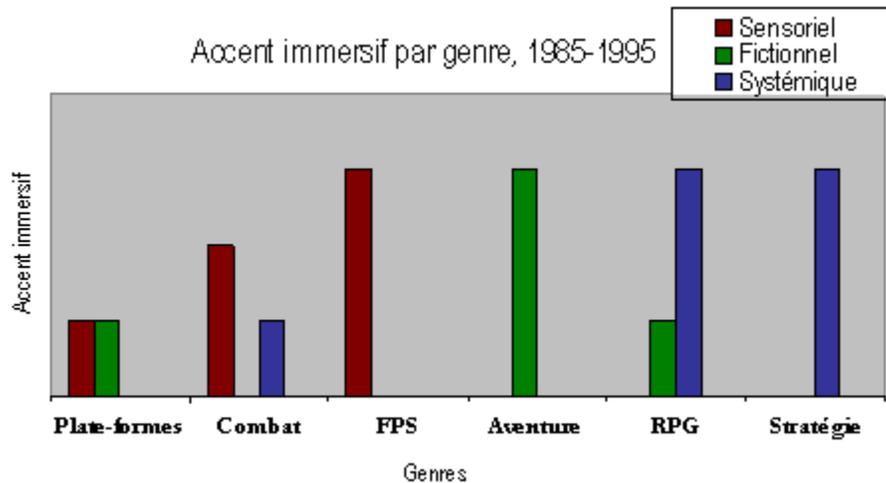


Fig. 2 : Genres et accents immersifs.

Immersion et générique

Débutons ce tour d'horizon avec le jeu de plate-formes, qui est typiquement peu immersif. Le géant du genre est sans contredit *Super Mario Bros.*, et ses qualités essentielles, la modularité et l'accessibilité, ont été reprises par tous les jeux qui le suivirent. Les jeux de plate-formes sont segmentés en « niveaux », « mondes » ou autres dénominations. Les jeux qui adoptent le même point de vue « de côté » (on y réfère avec l'appellation *side-scrolling* en anglais) mais en offrant un univers continu, sans coupe entre niveaux, sont plutôt placés dans le sous-genre du *action/adventure* (voir entre autres *Zelda II : The Adventure of Link*, *Castlevania II : Simon's Quest*, et *Metroid*). Les niveaux sont souvent courts et au départ très faciles, mais deviennent progressivement plus difficiles. Un arc narratif sommaire est ajouté en introduction (et parfois même relégué au manuel d'instructions qui accompagne le jeu) pour assurer la cohésion des différents niveaux autrement plus ou moins disparates. La structure même du jeu de plate-formes invite à la répétition pour développer une maîtrise des contrôles, et n'entraîne pas une expérience de longue haleine : se rendre à la fin du jeu peut se faire très rapidement une fois que le joueur le maîtrise bien, et il faut habituellement jouer plusieurs parties avant d'y arriver. Pour toutes ces raisons, le joueur est plus souvent en

train de naviguer entre la surface du jeu et le monde réel qu'en état d'absorption complète.

Le jeu de combat place lui aussi le joueur davantage du côté du *surfing* que de l'immersion, d'abord en raison de son rythme hachuré. Un combat est, dans la quasi-totalité des cas, divisé en *rounds* qui peuvent durer à peine quelques secondes si l'un des joueurs laisse une ouverture dans sa garde, et tout au plus une minute et demie ou deux minutes. Comme dans le cas du jeu de plate-formes, la temporalité ne se prête pas à l'immersion. Au niveau de l'espace, le théâtre des combats est souvent long de quelques écrans à peine (et encore, aux débuts du genre l'écran était parfois fixe, comme c'est le cas dans *Yie Ar Kung-Fu*). Le jeu de combat met toutefois davantage l'accent sur l'immersion sensorielle que le jeu de plate-formes : les personnages doivent être assez différents les uns des autres, et leurs attaques, en mettre plein la vue. On retrouve un accent systémique léger, puisque comme David Myers le mentionne dans *The Nature of Computer Games : Play As Semiosis* [8], les personnages ne peuvent être qualifiés que par leurs ressemblances et différences avec les autres personnages. Maîtriser le jeu exige non seulement une familiarité avec le schème de contrôles, mais aussi une connaissance des forces et des faiblesses et du style de combat des personnages. Enfin, la dimension fictionnelle, souvent évacuée complètement, demeure très secondaire lorsque présente, se résumant souvent à donner aux personnages une raison de se battre et un historique personnel. On ne retrouve aucune de ces composantes lorsqu'on affronte un autre adversaire humain, ce qui constitue l'utilisation la plus commune du jeu de combat.

Le *First-Person Shooter* est un genre bien spécifique, mais si populaire qu'il exige sa propre analyse. Sa naissance et sa popularisation sont couramment attribuées à *Wolfenstein 3D* et *Doom*. Le joueur de FPS est à la recherche de sensations fortes, et comme le « First-Person » le souligne, l'action est vue à travers les yeux du protagoniste. Ceci implique que le réalisme sensoriel doit être suffisamment développé pour être l'attrait principal du jeu. Ce type de jeux ne s'embête souvent pas d'un récit, et la progression spatiale du joueur n'est souvent pas ponctuée par un seul événement narratif. Le jeu d'aventure, lui, se situe exactement à l'opposé, surtout si l'on retourne à sa

genèse : des jeux textuels sans graphismes que l'on pourrait comparer aux « livres dont vous êtes le héros ». Ce genre mise sur un monde fictionnel élaboré et une intrigue intéressante pour captiver le joueur. Le système de jeu qui gouverne ces titres est rudimentaire, souvent limité à la collecte systématique d'objets et à leur utilisation au bon endroit. En ce sens il rejoint le jeu de plate-formes et le *First-Person Shooter*, deux genres qui ne partagent pas une ambition systémique puisqu'ils n'offrent au joueur que des possibilités limitées : sauter et courir dans un cas, quelques armes et des munitions dans l'autre. La performance du joueur ne dépend pas de sa capacité à déchiffrer les règles de combinaison des éléments, puisque celles-ci sont explicites (une mitrailleuse est plus puissante qu'un pistolet, Mario ne peut pas sauter sur un ennemi dont le dos est garni de piquants, etc.), mais plutôt de son adresse à exécuter les actions requises.

Les jeux de rôles et de stratégie viennent compléter ce panorama des genres vidéoludiques. Dans ceux-ci, le joueur doit comprendre comment les différents éléments du système de jeu sont mis en liaison les uns avec les autres. Par exemple, un personnage du type « magicien » qui utilise des sortilèges dans *Final Fantasy VI* peut être placé à l'arrière de son équipe de guerriers, puisque cela a pour effet de réduire de moitié à la fois les blessures qu'il reçoit et celles qu'il inflige avec une arme. Comme il n'utilise pas une arme mais de la magie, il n'est pas pénalisé sur ses attaques mais bénéficie tout de même d'une protection contre celles de ses adversaires. Le travail du joueur est exclusivement mental, son habileté à manipuler la manette de jeu ou la souris et le clavier n'accroissant pas ses chances de gagner. Ces deux genres placent l'accent immersif sur leurs systèmes de jeu, le jeu de rôles le doublant d'une immersion fictionnelle relativement développée.

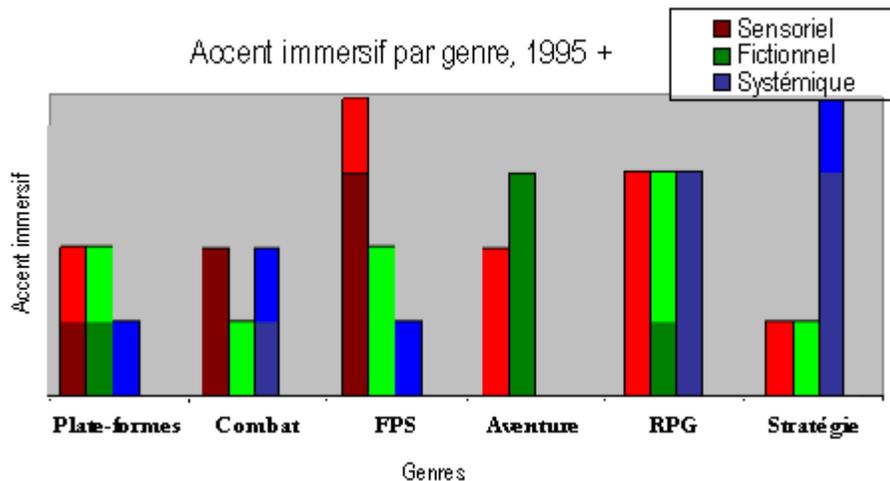


Fig. 3 : Évolution des accents immersifs par genre

L'évolution du jeu vidéo peut être comprise comme la recherche d'une immersion toujours plus grande, plus englobante, et plus complète. En ce sens les différents genres dont nous venons d'effectuer un tour d'horizon vont chercher à accroître leur immersivité par deux méthodes. La première est celle de la diversification. Elle consiste à incorporer de façon secondaire d'autres types d'immersion au départ laissées de côté. C'est notamment ce qui est arrivé avec, en ce qui concerne les jeux de rôles, *Final Fantasy VII*. Par ses décors pré-rendus très travaillés et ses nombreuses séquences cinématiques, il incorpora un niveau d'immersion sensorielle au genre qui n'utilisait traditionnellement les graphismes que de façon utilitaire, pour bien identifier et différencier les personnages, les ennemis et les lieux. Le jeu d'aventure profita de la même façon des développements dans la technologie graphique pour offrir des beaux décors et des environnements de plus en plus photoréalistes, comme le succès de *Myst* le démontre. La seconde méthode pour atteindre une plus grande immersion, c'est la spécialisation. Bien que le jeu de stratégie, par exemple, profite lui aussi des avancées dans les technologies de représentation et offre parfois des situations ou des décors fictionnels importants (on n'a qu'à penser à tous les jeux de stratégie militaire historique, comme *Rome: Total War* ou *Cossacks*, des jeux de stratégie dont l'un des attraits principaux réside dans la possibilité de « réécrire l'Histoire »), il a néanmoins continué à miser prioritairement sur un système de jeu de plus en plus complexe pour captiver les joueurs. Ce qui distingue *Warcraft III* de *Warcraft II* aux yeux des adeptes de la série, ce sont d'abord les nouvelles possibilités

stratégiques, les constructions et les unités. La qualité des graphismes, bien qu'appréciée, demeure secondaire.

Les exemples d'immersion sensorielle dans *Final Fantasy VII* et d'immersion fictionnelle dans *Cossacks*, cependant, diffèrent grandement des immersions sensorielle et fictionnelle que l'on retrouve dans *Doom* et *Final Fantasy VI*. Nous pouvons de la sorte subdiviser nos types d'immersion en sous-types ou sous-catégories.

Une topographie sub-aquatique : sous-types d'immersion

L'immersion sensorielle peut être viscérale, contemplative ou kinésique. L'immersion viscérale se rattache au *ilinx* de Roger Caillois, où les jeux la privilégiant « reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie. » [9] Les jeux de prédilection de cette catégorie se retrouvent dans les *First Person Shooters*, tels que la série *Doom* ou des jeux plus récents comme *F.E.A.R.*, dans les *survival horror*, avec en tête les séries *Resident Evil* et *Silent Hill*, dans les jeux de course ultra-rapides tels que *F-Zero* ou *Burnout*, ou également dans certains jeux abstraits tels que *Rez*.

L'immersion contemplative, comme son nom l'indique, concerne les jeux qui immergent le joueur par l'attention aux « beautés » de la représentation visuelle et sonore. Le jeu par excellence de cette catégorie est sans aucun doute *Myst*, avec ses graphismes détaillés et son atmosphère envoûtante. De même, depuis la septième itération, la série des *Final Fantasy* est réputée pour la qualité de sa conception artistique et de ses cinématiques, lesquelles contribuent énormément à l'immersion contemplative. Bien entendu, certains jeux peuvent favoriser à la fois l'immersion viscérale et contemplative, comme le démontre l'expérience vertigineuse et magnifique qui découle d'un jeu comme *Shadow of the Colossus*.

L'immersion kinésique, quant à elle, s'intéresse à l'aspect sensori-moteur de plusieurs jeux privilégiant la performance physique ou la tactilité comme jouabilité principale. Ce type d'immersion est possible avant tout grâce aux interfaces particulières qu'exigent ces jeux, que ce soit le tapis de sol ou la guitare-manette de jeux de rythme tels que *Dance Dance Revolution* ou *Guitar Hero*, la Wiimote et le Nunchuk de la console Wii de Nintendo, la caméra de la série des *EyeToy*, jusqu'au mécanisme de vibration ajouté à la manette de la Nintendo 64 ou implémenté à la manette de la PlayStation 2 qui procurent une rétroaction haptique par un effet de vibration de la manette.

De la même manière, l'immersion fictionnelle peut se subdiviser en trois catégories, à savoir l'immersion diégétique, l'immersion narrative et l'immersion identificatrice. Ces trois sous-types d'immersion ont été détaillés dans le cadre de la littérature par Marie-Laure Ryan [4], sous les noms d'immersion spatiale, temporelle et émotionnelle.

L'immersion diégétique souligne le fait d'être immergé dans le monde fictionnel, dans la diégèse (« *setting* »), en procurant au joueur ou au lecteur la sensation d'être présent dans le monde représenté. Le jeu doit offrir au joueur un sens du lieu (« *sense of place* ») essentiel à l'immersion, et qui dépend surtout de la quantité d'information ou la charge de données (« *information load* » de Nunez [6]) qui est proposée. Comme pour l'immersion sensorielle, une plus grande quantité de détails et de précision dans la description de l'univers représenté permet une plus grande sensation de présence. De la sorte, un univers déjà connu par le joueur favorisera l'immersion, car il est plus facile de se « sentir à l'aise » et de s'identifier à un monde s'il est basé sur une expérience personnelle connue. Cela explique en partie le succès phénoménal qu'obtiennent les jeux à licence ou les suites de franchises populaires.

Alors que l'immersion diégétique favorise l'exploration spatiale, l'immersion narrative incite plutôt le joueur à se hâter d'avancer dans le jeu afin de connaître les développements du récit. Plutôt temporelle, elle se définit par le désir du joueur de

connaître ce qui l'attend à la fin de l'histoire. La stratégie narrative principale, afin d'immerger le joueur dans le récit, est de lui proposer une quête à accomplir. Le jeu d'aventure et le jeu de rôle en sont les genres de prédilection avec leurs récits élaborés, dont le développement est intimement lié à la quête à achever. Le joueur, pour atteindre son but ou réussir une mission, doit suivre le cours du récit et être attentif aux conseils des personnages non-joueurs et aux indices proposés par la narration.

L'immersion identificatrice, enfin, concerne le rapport du joueur aux personnages. L'identification est fortement présente dans le jeu vidéo, autant dans les jeux à la première personne (où la focalisation interne permet une identification immédiate du joueur avec son avatar) que ceux à la troisième personne (où l'expérience intime de contrôler ou de voir évoluer un ou plusieurs personnages durant plusieurs heures peut procurer une forte relation d'attachement au(x) personnage(s)). Dans certains cas, en particulier les jeux de rôle (dont le nom est ici approprié) ou les jeux de simulation comme *Nintendogs*, l'intensité et la durée de la relation joueur-avatar peut provoquer des émotions complexes et profondes. L'exemple le plus illustre est sans contredit *Final Fantasy VII*, où plusieurs joueurs se sont attachés aux personnages principaux (Cloud Strife en tête) à un point tel que la mort de l'un d'eux, en l'occurrence Aerith, fut pour eux une expérience extrêmement bouleversante [10, 11].

Pour bien illustrer les différents sous-types d'immersion fictionnelle, nous dirons qu'un fan de *Star Wars* peut expérimenter une immersion diégétique dans un jeu qui le plonge dans son univers favori tel que *Star Wars Battlefront*, une immersion narrative lorsqu'il découvre un nouveau chapitre de la saga (tel que les premiers conflits entre les Jedi et les Sith quatre mille ans avant les récits filmiques dans le jeu *Knights of the Old Republic*), et une immersion identificatrice lorsqu'il incarne son héros favori, comme c'est le cas dans *Star Wars Episode III : Revenge of the Sith*.

L'identification des sous-types d'immersion systémique est difficile pour le moment. Puisque l'homme depuis toujours « raconte », peint et sculpte, nous comprenons ces phénomènes avec un bagage accumulé de plus de vingt siècles d'étude. Il en est tout autrement des jeux, qui même s'ils jouissent d'une longévité comparable, ne sont sérieusement étudiés que depuis peu. Ainsi Ernest Adams propose de distinguer entre immersion tactique et immersion stratégique, la première consistant en un état de transe dirigée par des micro-décisions devant être effectuées en immédiateté, et la seconde s'inscrivant plutôt dans la durée et dans l'élaboration d'une stratégie à long terme. [12] Ceci semble rejoindre la pensée évoquée, mais qui demande à être développée, par Ermi et Mäyrä [3], soit une opposition entre immersion physique (qui requiert une habileté de manipulation de la manette, des réflexes, de la coordination, etc.) et immersion cognitive (qui exige une compréhension et une analyse des ramifications du jeu). Il semble qu'il faille attendre de nouveaux développements dans les études du jeu vidéo avant de pouvoir identifier les différents sous-types d'immersion systémique.

De nouvelles eaux internationales et intersubjectives

Lors de notre étude générique, nous n'avons volontairement pas inclus un genre incontournable et dont la popularité croît chaque jour : les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG). Comme il l'est souvent mentionné dans les études sur le phénomène [13, 14, 15, 16, 17], ces jeux apportent une nouvelle dimension à la jouabilité qui vient en quelque sorte redéfinir, ou à tout le moins augmenter, les formes immersives que nous avons présentées ici. Les MMORPG créent, selon nous, un nouveau type d'immersion : l'immersion sociale. Celle-ci est possiblement plus intense

même que les autres, si l'on en croit les statistiques sur le nombre d'utilisateurs de *World of Warcraft* et le nombre d'heures qu'ils ont passé à y jouer [18, 19]. Bien que nous devons garder cette avenue intéressante pour de futures recherches, l'étude de l'immersion sociale pourrait nous permettre d'expliquer, en partie bien entendu, certaines dépendances majeures comme celle de ce jeune joueur chinois mentionné au début de ce texte. Tout comme le médium du jeu vidéo, l'étude de l'immersion vidéoludique n'en est qu'à ses débuts. Il ne nous reste qu'à s'y plonger davantage afin d'en découvrir toutes les facettes.

RÉFÉRENCES

- [1] Wu Yong, « Obese online gamer dies playing », China Daily, 2007-02-28.
http://www.chinadaily.com.cn/china/2007-02/28/content_815396.htm (consulté le 21 avril 2007).
- [2] Murray, J. 1997. "Immersion". In *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, MA, p. 98.
- [3] Ermi, L. et F. Mäyrä. 2005. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion", *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
<http://www.gamesconference.org/digra2005/viewabstract.php?id=267>
- [4] Ryan, M.-L. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, MD, p.158.
- [5] Brown, E. et P. Cairns. 2004. "A Grounded Investigation of Game Immersion." *CHI 2004 Proceedings*, ACM Press, p. 1297-1300.
- [6] Nunez, D. 2004. "How is presence in non-immersive, non-realistic environments possible?". *Proceedings of the 3rd international conference on Computer graphics, virtual reality, visualisation and interaction in Africa*, Stellenbosch, South Africa.
- [7] Conversation citée dans Salen, K. and E. Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, MA, p. 452.
- [8] Myers, D. 2003. *The Nature of Computer Games : Play As Semiosis*, Digital Formations Series, vol. 16, Peter Lang, New York.
- [9] Caillois, R. 1958. *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, p.67-68.
- [10] Thompson, C. 2005. "Can a Game Make You Cry?", *Wired News*, 11.07.05.
<http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2005/11/69475> (consulté le 5 mai 2007).
- [11] Bowen, H. 2005. *Videogames : The Impact on Emotion*, Bowen Research Survey. <http://www.bowenresearch.com/studies.php?id=3>
- [12] Adams, E. 2004. "Postmodernism and the Three Types of Immersion", *The*

Designer's Notebook, Gamasutra.com.

http://www.gamasutra.com/features/20040709/adams_01.shtml (consulté le 20 mai 2007)

- [13] Pearce, C. 2006. "Seeing and Being Seen: Presence & Play in Online Virtual Worlds", Position Paper for *Online, Offline & The Concept of Presence When Games and VR Collide*, USC Institute for Creative Technologies, October 25-27, 2006.
- [14] Pearce, C. 2006. "Playing Ethnography: a study of emergent behaviour in online games." in *SMARTlab*. London: Central Saint Martins College of Art and Design.
- [15] Castronova, E. 2001. "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier." *CESifo Working Paper Series* No. 618.
- [16] Tosca, S. 2002. "The EverQuest Speech Community", *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. Copyright: authors and Tampere University Press.
- [17] Oliver, J.H. 2002. "The Similar Eye: Proxy Life and Public Space in the MMORPG", *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002.
- [18] Harding-Rolls, P. 2007. "Western World MMOG Market: 2006 Review and Forecasts to 2011", Screen Digest Report.
<http://www.screendigest.com/reports/07westworldmmog/readmore/view.html>
(consulté le 14 mars 2007)
- [19] <http://www.mmogchart.com/> (consulté le 17 mai 2007)