



HAL
open science

L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo : Le cas de Silent Hill. Nouvelle Revue d'Esthétique, 2013, Esthétique des jeux vidéo, 11 (1), pp.51-61. 10.3917/nre.011.0051 . hal-01575183

HAL Id: hal-01575183

<https://hal.science/hal-01575183>

Submitted on 9 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo.

Le cas de *Silent Hill*

Fanny GEORGES, Maître de conférences à l'Université de la Sorbonne Nouvelle - Paris 3 ;
Laboratoire Communication, Information, Médias (CIM) ; fanny.georges@univ-paris3.fr

La question de l'immersion fictionnelle a fait l'objet d'importants développements théoriques récents. L'acte de lecture, l'expérience du spectateur de cinéma soulèvent en effet ce qu'il est convenu d'appeler le paradoxe de la fiction, qui désigne ce fait curieux que nous éprouvons des affects au contact de scènes que nous savons pourtant parfaitement imaginaires. Mais si ces questions sont bien documentées en ce qui concerne la littérature et le cinéma, elles le sont moins pour ce qui est des jeux vidéo. Pourtant l'immersion fictionnelle s'y présente comme particulièrement forte, le joueur étant à ce point plongé dans le monde virtuel de son environnement ludique qu'il en oublie le monde réel¹. Cet article se propose d'étudier le caractère captivant de ce type d'expérience par l'étude des conditions spécifiques de l'immersion fictionnelle dans les jeux vidéo.

Partant des manifestations du sentiment d'immersion chez les joueurs, on analysera d'abord une figure centrale pour la question de l'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo : celle de l'avatar. Seront étudiées ensuite plusieurs figures de l'immersion, reposant d'une part sur la manipulation de l'avatar (figures de la prothèse, de la pensée-action, de l'autoscopie et de la spatialisation des fonctionnalités), et, d'autre part, sur sa mise en récit. Ces analyses permettront dans un dernier temps de montrer comment le concept de « Moi-peau » proposé par le psychanalyste Didier Anzieu, peut être réinvesti pour penser une figure particulière de l'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo *Silent Hill 4*.

¹ D. Arsenault et M. Picard, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique ». Actes de colloque. *HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*. Congrès de l'ACFAS, 2008.

1 - Prégnance de l'immersion

Par delà le contexte de jeu posé par les concepteurs, l'expérience immersive est déterminée par l'engagement actif du joueur dans l'expérience ludique et par son consentement à une certaine forme de dépossession de soi. Ainsi que l'écrit Genvo, « jouer implique une immersion fictionnelle adoptée volontairement qui procède à un exercice du possible »².

On trouve des traces de cet engagement et de cette dépossession consentie dans les entretiens avec les joueurs et dans les témoignages qu'on peut lire sur les forums. Beaucoup de joueurs en effet, se complaisent dans des récits mettant en scène l'effacement de la frontière entre le monde du jeu et le monde dans lequel ils vivent.

Tel joueur, par exemple, raconte qu'ayant joué plusieurs heures à l'un des volets de la série des *Silent Hill*, il s'endormit sur le canapé après avoir éteint la télévision. Il rapporte une nuit particulièrement inconfortable, parcourue de sombres cauchemars, auxquels se mêlaient des gémissements monstrueux perçus dans une semi-somnolence. Au réveil, le joueur crut « perdre la tête » en les entendant encore. Inspectant la pièce, il s'aperçut que la télévision était éteinte, mais que la console était allumée et que le disque du jeu continuait à tourner : les gémissements étaient ceux de la bande-son qui persistait. Il lui suffit alors d'éteindre la console pour retrouver une saine réalité. Ce récit manifeste une certaine complaisance dans le sentiment d'horreur. Certains joueurs, dépassés par leur propre jeu, relatent des expériences cauchemardesques vécues suite à une session du jeu, ou se plaignent de rêves pénibles mêlant des souvenirs personnels difficiles. D'autres décrivent des phénomènes jouxtant les frontières de l'hallucination éprouvés au moment du jeu ; certains joueurs de *Silent Hill* prétendent ainsi avoir vu une tête ou un masque tomber en regardant longuement par la fenêtre de la chambre d'Henry, suscitant ainsi des discussions et des interrogations sur les forums de joueurs - certains d'entre eux tentant de débloquer en vain cette scène cinématique.

² S. Genvo, *Le jeu à son ère numérique*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 115.

Ainsi, si le scénario du jeu est linéaire, l'expérience du joueur, dans sa quête du sentiment d'angoisse, ne l'est pas : elle se façonne à travers l'exploration lente et parfois anarchique de l'environnement ludique, abandonnant le fil scénaristique pour une errance ontologique et transformant les visions nées de la fatigue en manifestations signifiantes. Les cinématiques cachées, les phénomènes inexplicables, dont les joueurs espèrent l'existence sans en avoir la certitude, se font le relais de ce désir, comme si le programme renfermait un mystère dans lequel il fallait se plonger corps et âme. Du point de vue de la construction des significations, l'effort actif produit par les joueurs pour s'effrayer eux-même est associé à un effort cognitif pour effacer les frontières entre fiction et réalité, en jouant sur les mécanismes perceptifs (dispositif matériel de jeu), imaginaires (stimuler des rêves et des cauchemars) ou encore fonctionnels (« débloquer » des cinématiques cachées), tout en se prêtant au jeu qui consiste à adopter un comportement irrationnel.

Ces efforts et attitudes adoptés par les joueurs ne pourraient toutefois pas être si efficaces si le jeu ne leur donnait prise. Le jeu doit susciter et donner corps à la volonté d'immersion ; comme l'écrit Huizinga, il doit être « capable d'absorber totalement le joueur »³. Comment ?

2 - L'avatar : identification et projection

A la différence des expériences esthétiques suscitées par le roman ou le cinéma, l'utilisateur de jeux vidéo est présent à l'action et non spectateur de celle-ci, et ce par le biais de cette réalité absolument propre aux jeux vidéo qu'est l'avatar.

Le processus d'immersion numérique consiste ici à plonger l'utilisateur dans un environnement imaginaire ou fictif, *par l'intermédiaire de son avatar*, de manière à produire l'illusion d'un voyage dans un autre monde. Ce terme d'immersion, issu de la racine indo-européenne « mergz », itératif, réfère à l'action de « plonger de façon répétitive »⁴ : ainsi,

³ Huizinga, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988, 31.

⁴ Cf. *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Ernout-Meillet. Au sens propre, le terme d'immersion désigne en particulier l'état d'être plongé dans un liquide ; au sens figuré, dans le domaine du jeu vidéo et

l'identification à l'avatar serait conditionnée par une plongée répétitive du joueur dans le milieu dans lequel l'avatar est lui-même immergé.

Cet avatar peut faire l'objet d'une identification *mutatis mutandis* comparable à celle du lecteur pour le personnage d'un roman ou du spectateur pour un personnage de film. Mais les jv prévoient souvent une *personnalisation de l'avatar* et des éléments de l'interface, c'est à dire autre chose qu'une identification : une projection de soi.

Celle-ci se réalise par le biais du *profil*. L'avatar, au centre du dispositif de présentation de soi, entretient alors une relation d'analogie avec l'image de soi en pensée (ou l'image de l'autre, selon que l'utilisateur examine son propre profil ou celui de quelqu'un d'autre). Il faut distinguer ici trois moyens par lesquels la projection s'accomplit.

Le premier repose sur l'association entre des *descripteurs directs* du profil utilisateur (avatar, photographie, nom, prénom, biographie, centres d'intérêt) et l'image que se fait l'utilisateur de son identité. Le second se fonde sur l'association entre la *structure de la page de profil* de l'utilisateur, entre espace privé (la page de profil telle qu'elle est présentée dans l'espace de gestion personnel) et espace public (telle qu'elle se présente à tous) et l'image d'un « chez-soi » numérique, dans lequel l'utilisateur, depuis son espace personnel, pourrait observer l'espace public dans lequel les autres délivrent des informations publiques sur leurs activités. Le troisième repose sur l'association entre les *informations relatives à l'activité en ligne* de l'utilisateur mentionnées sur sa page de profil (demande d'ami, téléchargement d'application) et l'activité d'un être humain. Ces trois composantes de profil se complètent pour donner l'illusion que la représentation numérique d'une personne (son « identité virtuelle » ou « identité numérique ») coïncide avec son référent (la personne en tant qu'être humain).

Un certain nombre de dispositifs proposent à l'utilisateur de personnaliser sa représentation, renforçant ainsi les associations entre des champs proposés (par exemple, le champ « photographie de profil ») et la représentation mentale correspondante (l'apparence physique de l'utilisateur) par la saisie d'un message (une photographie de l'utilisateur ou un objet

de la réalité mixte, l'immersion désigne l'état du joueur plongé dans un monde virtuel ou un environnement ludique (Arsenault & Picard, 2008), au point où il en oublie le monde réel.

qui le représente), de sorte qu'une image de paysage dans ce champ « photographie de profil » signifie métaphoriquement le tempérament actuel de l'utilisateur, et non le paysage en lui-même.

3 - Les figures de l'immersion

Fuchs et Moreau définissent trois niveaux d'immersion et d'interaction : l'immersion dite « sensorimotrice » (plus propre aux jeux de sensation tels que les jeux de snowboard par exemple ou les environnements immersifs), l'immersion « cognitive » et l'immersion « fonctionnelle »⁵ (niveau prérequis de manipulation des contrôles de l'interface). La première opère au niveau physique des sens et du mouvement de l'utilisateur, la seconde au niveau cognitif et la troisième au niveau du dispositif : « l'utilisateur doit s'immerger mentalement dans le monde virtuel, le niveau « inférieur » d'immersion et d'interaction sensori-motrices devant lui être mentalement invisible (transparent). (...) C'est à ce niveau que se situent les processus cognitifs de l'interfaçage (schèmes, métaphores, substitutions) »⁶. L'immersion « cognitive » qui se situe, selon P. Fuchs et G. Moreau (2006), à un niveau intermédiaire entre les deux autres, repose sur deux types de procédés.

Un premier niveau de figures de l'immersion rassemble des figures centrées sur la manipulation de l'avatar et qui mettent en lumière le rôle des « fils et baguettes »⁷ que le joueur manipule en animant son avatar.

La figure de l'**avatar-prothèse** repose sur une délégation des certaines fonctionnalités perceptives à l'avatar. Par exemple, dans tous les *Silent Hill*, lorsque le personnage se déplace

⁵ P. Fuchs, P. & G. Moreau, *Traité de la Réalité Virtuelle* (Vol. 2), Presses de l'Ecole des Mines de Paris, 2003.

⁶ P. Fuchs et G. Moreau, *Traité de la réalité virtuelle* (Vol. 4), Presses de l'Ecole des Mines de Paris, 2006.

⁷ S. Ryu, "Virtual puppet, my love impossible". *Metaverse Creativity, est-ce une revue ?* 2010, 1: 1, pp. 115–127.

dans les pièces et explore les salles, il tourne la tête en détectant ainsi des objets : un flacon de santé ou un objet à prendre ; ou bien, lorsqu'un monstre s'approche, la radio grésille. L'avatar est présenté comme l'élément percevant dans la carte, comme une sorte de prothèse du joueur, ce dernier, qui lui n'est pas dans la carte, devant être attentif à son « avatar-marionnette » (Georges, 2012) qui perçoit davantage que lui. Ce procédé incite le joueur à focaliser son attention sur son personnage, à qui il délègue certaines facultés perceptives qui prolongent les siennes. Ce faisant, l'immersion est accentuée du fait de cette « ad-tention ». L'effet produit est un renforcement de l'identification au personnage ; l'avatar complète la perception du joueur.

Une autre figure est celle de la pensée action : dans tout le jeu, l'activation du bouton action sur un objet déclenche l'apparition des pensées du personnage sous forme textuelle. Cette fonctionnalité renforce l'investissement symbolique en le personnage, en engageant le joueur à interpréter en associant la signification des objets et celle des textes affichés.

La figure du **basculement de point de vue** repose sur le passage d'un angle de caméra à un autre. Il traduit le passage d'une vision à la première personne à une autre à la troisième personne. Par exemple, *Silent Hill 4* présente la particularité de forcer l'alternance entre une caméra à la 1^{ère} et à la 3^{ème} personne, la première étant utilisée dans l'appartement, la seconde dans le reste du jeu. La caméra à la première personne met l'accent sur la subjectivité du personnage et invite le joueur à se projeter en lui, tandis que la caméra à la 3^{ème} personne l'en distancie. Au cours du jeu, le retour régulier à la caméra subjective, coïncidant avec le réveil d'Henry dans son lit, les yeux dirigés au plafond, suggère une fusion du joueur avec personnage par le motif du point de vue. L'autoscopie renforce ainsi le sentiment d'immersion.

La spatialisation des fonctionnalités consiste dans la représentation graphique, sous forme d'objet, dans le monde du personnage, de fonctionnalités habituellement localisées dans l'interface de gestion du joueur. Par exemple, dans *Silent Hill 4*, trois fonctionnalités (celles de l'inventaire, de la sauvegarde, et du carnet de bord) sont représentées graphiquement et situées dans un même lieu, à savoir l'appartement du héros (sous forme d'un coffre, d'un signe sur la

table du salon, et d'un carnet posé sur le bureau). La centralisation de ces trois fonctionnalités opère une avancée de l'interface du joueur à l'intérieur de l'univers ludique : les contrôles destinés au joueurs se confondent avec les objets gérés par le personnage, forçant ainsi encore une poussée identificatoire par la structuration visuelle et fonctionnelle de l'interface. Ce qui renforce l'immersion en faisant rentrer le joueur dans le monde ludique.

Ces figures précédemment décrites, mécaniquement associées à l'avatar et au joueur par les fonctionnalités de déplacement et de gestion du personnage, ancrent l'immersion cognitive au niveau du dispositif sensorimoteur.

A côté de ces figures, existent des figures de second niveau, qui elles s'adressent directement au niveau cognitif, en jouant sur le processus de compréhension de l'histoire et d'appréhension des actions à venir. Elles s'appuient sur les processus immersif de premier niveau que nous venons de voir et elles les complètent.

Le jeu vidéo, tout comme les œuvres classiques, peuvent présenter des scénarios prévisibles (linéaires), et, dans l'expérience du jeu, des réussites sans surprise. Les jeux vidéo du genre aventure se caractérisent en effet par la linéarité de leurs scénarios, dont la progression est assurée par la résolution de missions ou d'énigmes liées à l'histoire. Mais les jeux vidéo peuvent aussi proposer des histoires définitivement énigmatiques et des mondes instables. Ainsi, dans *Silent Hill 4*, l'instabilité (mystère) est notamment suggérée par le caractère fragmenté des indices textuels qui concourent à la compréhension fine de l'histoire : des billets énigmatiques sont dispersés comme des indices dans les pièces explorées par le personnage. L'instabilité se traduit par le fait que des bâtiments réalistes, après avoir été parcourus une première fois, sont revisités dans leur versant cauchemardesque après un malaise du personnage : les pièces, dont le plan reste globalement identique, sont devenues sanglantes et des monstres y geignent et se tordent.

Ces figures de l'instabilité introduisent une tension dans l'expérience ludique : elles associent la trame fictionnelle à une seconde trame, expérientielle, non linéaire. D'un côté, la

trame fictionnelle se fonde sur une prédictibilité du scénario que le joueur peut consulter, soit sous forme d'histoire, soit sous forme de parcours rédigé par les joueurs (la « soluçe » du jeu, texte décrivant toutes les actions du personnage à produire, dans l'ordre linéaire défini par le jeu, sans référence au sens de l'histoire). La première permet une meilleure compréhension des indices, la seconde une meilleure compréhension du parcours. Tout dépend de l'attitude ludique du joueur : abat-il méthodiquement tous les monstres, visite-t-il méthodiquement toutes les pièces à la recherche d'indices, ou au contraire passe-t-il au plus rapide, droit au but, voire en jouant la « soluçe » du jeu imprimée sur les genoux, de sorte à terminer le jeu le plus rapidement possible ? La prégnance de ces figures et la force immersive des procédés reposent sur l'attitude du joueur. Lorsqu'il consent à explorer la trame expérientielle, son degré d'implication active s'accroît et son degré d'immersion augmente.

4 - La métaphore du « moi-peau » dans *Silent Hill 4*

Concept inventé par le psychanalyste Didier Anzieu, le « Moi-Peau » associe métaphoriquement le Moi à une membrane qui séparerait l'intériorité de l'extériorité, et dont les défauts (porosité ou au contraire imperméabilité) pourraient expliquer certains désordres psychiques ressentis par les patients⁸.

Il s'agit bien d'une métaphore puisqu'une chose (le moi) est désigné par le nom d'une autre (la peau), qui remplit la fonction de cette figure de sens, à savoir permettre « de comprendre partiellement ce que l'on ne comprend pas totalement, par le jeu de l'imagination, de l'expérience esthétique ou de la pratique morale »⁹. Profondément associée au processus de construction des représentations mentales, la métaphore procède par association d'un phénomène dont le sujet fait l'expérience, à une représentation mentale préexistante, qui est ajustée en retour : ainsi, des objets inconnus sont temporairement catégorisés dans une classe d'objets connus, dans l'attente de nouvelles occurrences qui justifient éventuellement la création d'une nouvelle classe.

⁸ D. Anzieu, *Le Moi-Peau*, Paris, Dunod, 1985.

⁹ G. Lakoff, George & J. Mark, *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Paris, Editions de Minuit, 1985, p. 204.

Mais la métaphore n'est pas le privilège exclusif du langage. Ainsi que l'écrit Eco : « étudiée à propos de la langue verbale en particulier, la métaphore a des airs de scandale pour toute linguistique, parce qu'elle est en fait un mécanisme sémiotique qui apparaît dans presque tous les systèmes de signes, mais de façon qu'elle renvoie l'explication linguistique à des mécanismes qui ne sont pas propres à la langue parlée. Il suffit de penser à la nature souvent métaphorique des images oniriques »¹⁰. Loin de s'inscrire dans une visée psychanalytique, cette contribution propose de montrer comment ce concept peut être réinvesti comme figure de style favorisant l'immersion fictionnelle dans l'analyse du jeu vidéo *Silent Hill 4*.

Silent Hill 4 propose en effet une métaphore d'une métaphore. Anzieu représente métaphoriquement le moi par une membrane à double face dont l'une, tournée vers la réalité extérieure physique et sociale, édifie une barrière protectrice qui filtre les informations, tandis que l'autre, tournée vers l'intérieur, enclos et consolide l'édification d'un soi fictif. Dans *Silent Hill 4*, ce sont les murs de l'appartement dans lequel se trouve le personnage qui représentent le moi-peau. Se déplace ainsi le motif de l'identification de l'avatar à l'espace investi par lui. Reposant sur l'ensemble des procédés précédemment énumérés, une métaphore du Moi-Peau se construit ainsi dans *Silent Hill 4*.

Reposant sur les figures de l'action-pensée et de l'instabilité, des associations métaphoriques peuvent être opérées par le joueur. Par exemple, en contemplant son portrait dans la première séquence, Henry se demande « qui est ce type ? » et ne se reconnaît pas. Au second réveil, en place du portrait d'Henry figure une photographie de la façade. Le personnage commente : « C'est la façade de South Ashfield Heights. J'ai été immédiatement attiré par la façade extérieure de ce bâtiment et par la vue de la fenêtre. Quand je suis arrivé ici il y a deux ans, j'ai eu l'impression qu'une force m'attirait là ». Cette métaphore repose sur la triple association symbolique du portrait d'Henry, de la façade de l'appartement, et des textes : la façade de l'immeuble est le visage d'Henry, l'appartement ses yeux ; l'enfermement d'Henry n'est pas seulement matériel, mais psychique.

¹⁰ U. Eco, *Sémiotique et philosophie du langage*, Paris, Presses Universitaires de France, 1984, p. 141.

Version Auteur

Par exemple, des scènes cinématiques peuvent être débloquées, scènes qui ne conditionnent pas la progression dans le jeu, mais qui favorisent la compréhension de l'histoire. De même, des missions, non nécessaires au déroulement du scénario, peuvent délivrer des indices sur le personnage, ou tout simplement encore agrémenter l'expérience du jeu. Dans *Silent Hill*, le joueur peut, à travers les yeux de son personnage, examiner ses voisins dans l'immeuble en face pendant de longues heures à travers la fenêtre de la chambre : les concepteurs ont prévu de longues animations qui ne donnent pas la sensation de scènes répétées. Les voisins observés travaillent, font des assouplissements, sont assis devant la télévision, regardent parfois eux aussi par la fenêtre. C'est de cette même fenêtre que certains joueurs disent avoir vu un masque tomber (cf. *infra*). Autre exemple, celui de l'orifice pratiqué dans le mur du salon qu'Henry découvre derrière une commode : cet orifice donne sur la chambre de sa voisine, Eileen Galwin. Celle-ci est immobile ou vaque à ses occupations ; puis, à mesure que le personnage la regarde, il semblerait que le degré d'intimité et d'intrusivité croissent : elle se rase les aisselles, pleure de longues heures. Le joueur n'a aucun intérêt, sur le plan opérationnel, à visionner longuement à ces scènes, car le fait de les regarder plus ou moins longuement ne participe pas à la progression du jeu ; en revanche, le joueur peut avoir l'impression que cette proximité avec la situation d'Henry, seul et enfermé dans cet appartement, peut lui donner une meilleure compréhension empathique du personnage, ou encore procurer le plaisir du jeu de rôle en lui faisant faire corps avec la folie du personnage.



Figure 1 Vue de l'appartement d'Eileen Galwin du trou pratiqué dans le mur du séjour.

Dans la première séquence, Henry trouve sur la table du salon un album photo. Un texte y évoque un « cordon magique » à l'origine de la solitude d'Henry : « Il était une fois une mère et un bébé reliés par un cordon magique... Puis un jour le cordon a été sectionné et la mère s'est endormie. Le bébé est resté tout seul ». Le motif du cordon sectionné devient récurrent et signifiant de

l'isolement communicationnel. Pour sortir Henry de l'isolement, il faut rétablir la circulation dans le cordon. Le cordon ombilical, comme la porte d'entrée, le fil téléphonique ou le tunnel, ont pour point commun de permettre la communication entre Henry et l'extérieur. L'isotopie¹¹ du passage se charge de la dimension symbolique du monde utérin dans lequel le bébé était englobé jusqu'à la rupture du cordon. L'appartement se charge d'une portée symbolique et devient représentation de l'intériorité psychique du personnage. Il délimite l'espace intra-utérin de l'espace extra-utérin.

Dans la métaphore du Moi-Peau théorisée par Anzieu, les sèmes¹² de porosité et d'imperméabilité sont associés à l'invasion des violences de l'extérieur qui aboutit au malaise psychique: de même qu'une membrane poreuse à l'extérieure et imperméable à l'intérieur, fragiliserait le patient en le rendant vulnérable et incapable de réagir aux agressions extérieures, et qu'à l'inverse, une membrane poreuse à l'intérieur et imperméable à l'extérieur, serait caractéristique d'une personne exclusivement centrée sur elle-même et incapable de prendre en compte le point de vue des autres, de même l'on peut associer la première situation à la construction d'un sentiment favorable à la montée de l'angoisse, et la seconde à un contexte de sécurité.

Lieu de l'incarcération, l'appartement dans *Silent Hill 4*, est aussi un espace de protection. Dans la première moitié du jeu, le personnage y récupère automatiquement les points de vie perdus : il constitue un espace de protection et de repos du personnage, parfaitement étanche à l'envahissement des conflits qui se déroulent à l'extérieur. Dans la seconde partie du jeu, les monstres colonisent cet espace et des signes paranormaux l'envahissent. A l'image du Moi-Peau, cet espace, qui était resté hermétique malgré les conflits, devient de plus en plus poreux. Pour recouvrer l'intégrité de son Moi-Peau, Henry devra lutter contre ces phénomènes en les exorcisant avec une bougie sacrée. Le monde du cauchemar envahit peu à peu l'espace lucide.

¹¹ L'isotopie désigne ici la redondance d'un thème.

¹² Le sème désigne une unité minimale de signification.

Version Auteur

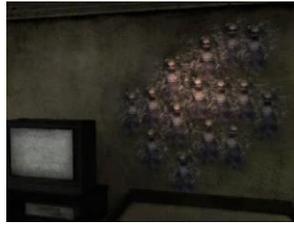


Figure 2 Dans la seconde partie du jeu, des phénomènes paranormaux envahissent l'appartement, devenu poreux

L'immersion consisterait en ces figures de fusion entre le Soi de l'utilisateur et le Soi de la représentation. Par ces procédés, l'interface conçue selon la figure précédemment analysée de la métaphore du Moi-peau, met en scène un espace de monstration de l'expérience intérieure. En acceptant de jouer le jeu de la surinterprétation, et d'identifier ses propres maux à ceux du personnage, le joueur se plonge dans sa réclusion mentale et y associe ses propres conflits. L'immersion ainsi définie s'attache la volonté de se livrer personnellement à une expérience intérieure en s'aidant des métaphores proposées par le jeu.

1 CONCLUSION

Les figures et métaphores de l'immersion présentées dans cet article montrent comment le jeu, tel qu'il est conçu par les designers du jeu, stimule l'expérience du joueur pour donner naissance au sentiment d'immersion. Issue d'un effort constant de négociation du sens avec la réalité morcelée et complexe du jeu vidéo, l'immersion décrite ici dans la figure du Moi-Peau s'appuie sur l'imaginaire du joueur et son investissement cognitif né d'un renoncement partiel au projet de comprendre le scénario tel qu'il est conçu par les concepteurs du jeu. Le dépassement d'un certain seuil de complexité du scénario donnerait paradoxalement prise à la volonté d'engagement sensible et psychique du joueur. L'immersion résulterait d'un lâcher prise avec la trame fictionnelle, en ce moment précis où la rationalité cède pour laisser place à l'irrationalité de l'intuition, au souvenir personnel, à l'implication affective : que la trame fictionnelle prévue par les concepteur soit ou non comprise, qu'elle fasse l'objet d'une interprétation fidèle ou erronée en

regard du projet du concepteur, pour qu'il y ait phénomène d'immersion, l'implication et le braconnage seraient des critères prépondérants.

Théorisée par le psychanalyste D. Anzieu, la métaphore du Moi-Peau se fonde sur la conception structuraliste de l'existence de figures archaïques qui seraient présentes dans l'inconscient de individus et des sociétés. Les figures du cordon ombilical, du tunnel, de l'espace utérin, du dédoublement, sont également étudiées par l'anthropologue L.-V. Thomas, en dialogue avec la psychanalyse, comme figures des « états de mort imminente »¹³. Si l'analyse produite ici ne relève pas d'une approche structurale, et considère bien que l'imaginaire est construit et non donné en soi, force est de constater que les figures analysées dans cette perspective sont présentes et prégnantes pour l'analyse pragmatique. Dans cette approche négociée, les jeux vidéo se révèlent comme de nouveaux espaces de mise en scène des archétypes dans lesquels les joueurs pourraient réinvestir des valeurs portées par les sociétés non technicisées.

Selon P.-L. Vincent, l'absence de croyances et de rites pour conjurer la mort, seraient à l'origine du mal-être des sociétés occidentales aujourd'hui, et « l'analyse des imaginaires de l'Afrique Noire et de la Science Fiction » constitueraient « deux voies royales pour aider notre civilisation rationalisante et hypertéchnicisée à trouver des issues pour ses insuffisances » (Vincent, 2000, p. 51). Les jeux vidéo n'en constitueraient-ils pas une autre voie royale ?

L'analyse des archétypes dans les jeux vidéo pourrait dès lors constituer un moyen de mieux connaître, à travers l'étude des réponses données par les concepteurs de jeux, et l'étude de la façon dont les joueurs s'en emparent, l'imaginaire socialisé.

¹³ L.-V. Thomas, *Les chairs de la mort : corps, mort, Afrique*, Paris, 2000, Les empêcheurs de penser en rond.

BIBLIOGRAPHIE

Binark, Multu & Bayraktutan, Sütçü (2009). « *Practicing Identity in the Digital Game World: The Turkish Tribes'community Practices in "Silkroad Online"* ». in Dervin, F. and Abbas, Y. (eds.) *Technologies numériques du soi et (co-) constructions identitaires*. Paris: L'harmattan.

Collard, Anne-Sophie (2006). « *La métaphore dans l'hypermédia comme médiateur des contenus* », in *Technologies de l'Information et de la Communication. Discours, représentations et pratiques*, pp. 85-103

Coulombe, Maxime (2010). *Le monde sans fin des jeux vidéo*. Presses Universitaires de France.

Fuchs, P. & Moreau, G. (2003). *Traité de la Réalité Virtuelle (2 ed. Vol. 2)*. Presses de l'Ecole des Mines de Paris.

Georges, Fanny (2012). « Avatar et identité ». in *Quand jouer, c'est communiquer*, Hermès, 62.

Georges, Fanny (2010). *Identités virtuelles*. Questions théoriques.

Huizinga (1951) *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.

Kafai, Yasmin B. Fields, Deborah A. & Cook, Melissa S. (2010) "Your Second Selves : Player-Designed Avatars". *Games and Culture*, 5: 23.

Odin, Roger (2011). *Les Espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. Presses universitaires de Grenoble.

Perron, Bernard (2005]. "Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Games", *Aesthetics of Play. A Conference on Computer Game Aesthetics*, University of Bergen, Norvège.