



HAL
open science

L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores

Fanny Georges

► To cite this version:

Fanny Georges. L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores. Renée Bourassa; Louise Poissant. Avatars, personnages et acteurs virtuels, Presses de l'Université du Québec, pp.285-304, 2013, Collection Esthétique, ISBN 978-2-7605-3778-1. <hal-03348442>

HAL Id: hal-03348442

<https://hal.science/hal-03348442v1>

Submitted on 18 Sep 2021

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.



HAL Authorization

**L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion :
figures et métaphores**

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

Contenu

Introduction	2
S'immerger en un personnage étranger.....	4
L'immersion cognitive par la manipulation de l'avatar.....	9
L'immersion cognitive par la trame fictionnelle ou expérientielle	13
La métaphore du Moi-peau	18
Conclusion.....	20

INTRODUCTION¹

Figure centrale du processus d'identification, l'avatar est au cœur du sentiment d'immersion. Personnaliser son personnage, le faire « monter en niveau », font partie des mécanismes identificatoires principaux (Kafai & al. 2010, Binark & Bayraktutan Sütçü, 2009) : dans les jeux massivement multijoueurs, les personnages portent les signes de l'expérience accumulée, des compétences patiemment acquises au fil des niveaux, aux objets et armures uniques gagnés au cours de missions et combats. Toutefois, le sentiment d'immersion ne peut être expliqué seulement par la personnalisation de l'avatar. Dans beaucoup de jeux vidéo (jeux d'aventure, jeux de plateforme, jeux d'action), le personnage ne change pas au cours du jeu : c'est à l'utilisateur de s'identifier au personnage et non au personnage de manifester l'individualité du joueur. Le sentiment d'identification-même ne semble pas déterminant. Par exemple, certains joueurs, témoignant pourtant d'un engagement fort, déplorent la faible identification au personnage principal : c'est le cas d'Henry, personnage du jeu d'horreur-épouvante *Silent Hill 4* analysé dans cet article, jugé « insipide », et donc inapte en soi à stimuler un sentiment d'identification. Malgré cette divergence de contextes, que les avatars portent ou non les signes identitaires du joueur, que leur personnalité soit ou non propice à la volonté d'identification, ils font l'objet d'un investissement affectif dont la force semble moins dépendre de leur présentation que de l'expérience ludique dont ils sont les médiateurs. Comparable à une marionnette, qui ne peut être entièrement dirigée qu'en manipulant baguettes et fils, ce serait dans la manipulation fine de l'avatar que résiderait le ferment de la projection spontanée des affects (Ryu, 2010). Poursuivant l'exploration de cette hypothèse, cet article propose d'analyser la formation et la signification des figures formées par ces baguettes et fils qui permettent de manipuler la marionnette numérique, en se concentrant d'une part sur le processus de sa manipulation, et d'autre part sur l'interprétation de ses mouvements par le marionnettiste lui-même, afin de comprendre comment la marionnette suggère sa propre histoire et inspire une expérience personnelle au joueur.

¹ Cet article reprend et théorise une précédente recherche appliquée présentée lors du colloque international Ludovia 2006 « Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs », (texte mis en ligne sur le site de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines www.omnsh.org), et poursuivie dans une thèse (*Sémiotique de la Représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, thèse de doctorat soutenue en 2007 à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne). L'analyse des figures appliquée à *Silent Hill 4*, présentée succinctement dans le présent article au bénéfice de leur théorisation, est détaillée dans ces deux versions préliminaires.

Dans un premier temps, cet article revient sur les enjeux de l'avatar dans la notion d'immersion, pour en préciser les différents niveaux, interroger les manifestations du sentiment d'immersion chez les joueurs de *Silent Hill*, et définir ainsi la notion de figure de style adoptée dans l'analyse. Dans un second temps, plusieurs figures de l'immersion sont présentées, issues de l'analyse de *Silent Hill 4*, selon deux niveaux : premièrement, des figures qui se fondent, sur la manipulation de l'avatar (figures de la prothèse, de la pensée-action, de l'autoscopie et de la spatialisation des fonctionnalités), et deuxièmement, sur sa mise en récit (figures de la catharsis, de l'instabilité et de l'empathie). Ces figures se complètent pour former une métaphore spécifique au jeu analysé, la métaphore du Moi-Peau, qui sera présentée en dernier lieu.

S'IMMERGER EN UN PERSONNAGE ETRANGER

Le processus d'immersion numérique consiste 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, issu de la racine indo-européenne *mergz, itératif, réfère à l'action de « plonger de façon répétitive »² : ainsi, l'identification à l'avatar serait conditionnée par une plongée répétitive du joueur au sein du milieu dans lequel il est lui-même immergé. Ce phénomène comporte de nombreuses facettes, parmi lesquelles l'immersion continue et de longue durée dans les jeux massivement multijoueurs, l'immersion sensorimotrice dans les jeux à *illynx*, ou encore l'immersion cognitive des jeux « à histoire », comme les jeux d'aventure, dans lesquels le scénario est un élément prépondérant. Le sentiment d'immersion n'est pas donné, mais nécessite parfois un apprentissage. Dans les jeux massivement multijoueurs, la maîtrise de l'interface est une étape nécessaire et préalable au sentiment d'immersion (Coulombe, 2010, p. 39) : le joueur doit apprendre à manipuler de nombreux paramètres, indicateurs, fenêtres et raccourcis clavier pour avoir le sentiment de manipuler spontanément son avatar. Dans les jeux aventure, les contrôles traditionnels du personnage sont beaucoup plus simples et donc moins longs à acquérir, en revanche, les concepteurs des jeux semblent tenir à conserver un certain inconfort pour accroître le sentiment de difficulté à se mouvoir. Par exemple, dans *Resident Evil 5*, les avatars ne peuvent tirer sur les zombies en même temps qu'ils courent, de sorte qu'ils sont contraints de se mettre en danger en s'arrêtant, lors d'une poursuite, pour se défendre contre leurs agresseurs. Une fois l'apprentissage effectué, l'immersion peut faire en outre l'objet d'une quête active, comme par exemple, les joueurs de jeux d'horreur-épouvante, qui jouent la nuit, lumière éteinte et utilisant un casque audio.

Par delà le contexte de jeu posé par les concepteurs, l'expérience immersive est déterminée avant tout par l'engagement actif du joueur dans l'expérience ludique. S'il ne souhaite pas être impressionné, il peut rester de marbre, quels que soient les dispositifs mis en place par les concepteurs. En ce sens, pour J. Huizinga, le jeu se définit comme « une action libre, sentie

² 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 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.

comme *fictive* » (Huizinga, 1988, 31) : « jouer implique une immersion fictionnelle adoptée volontairement qui procède à un exercice du possible » (Genvo, 2011 : 115). Aux règles et scénario définis par les concepteurs du jeu prévaudraient les règles et scénario tels qu'ils sont compris et intériorisés par les utilisateurs. Toutefois, même si le joueur souhaite activement s'immerger, le jeu doit donner prise à cette volonté d'immersion ; en ce sens, Huizinga précise que le jeu doit être « capable néanmoins d'absorber totalement le joueur » (Huizinga, 1988, 31). Ainsi, pour conduire l'analyse, il est impossible de séparer l'approche structurale du jeu en soi, de l'analyse pragmatique de l'expérience ludique. Dans une approche sémiopragmatique (Oudin, 2011) et cognitive (Peraya, 1999), en considérant que le ressort du sentiment immersif est l'effort cognitif produit au cours de la construction de signification, et que ce dernier est lui-même produit au cours de l'action dans le jeu, des figures de l'immersion ont été identifiées. La méthode, composite, consiste en des observations et analyses sémiotiques d'interface, dans une approche structurale, complétés par des entretiens et des consultations de forums spécialisés et une observation participante, dans une approche pragmatique.

Les entretiens avec les joueurs et témoignages sur les forums montrent qu'ils tentent instinctivement et de façon volontaire, d'effacer les indices de médiation entre le monde du jeu et le monde dans lequel ils vivent. Un joueur témoigne 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 témoigne d'une certaine complaisance dans le sentiment d'horreur, tandis que d'autres joueurs, dépassés par leur propre jeu, se plaignent de rêves pénibles mêlant des souvenirs personnels difficiles. Des expériences cauchemardesques vécues suite à une session du jeu, à des phénomènes jouxtant les frontières de l'hallucination dans le jeu, d'aucuns prétendent avoir vu une tête ou un masque tomber en regardant longuement à la fenêtre de la chambre d'Henry, suscitant ainsi des discussions et interrogations sur les forums de joueurs - certains tentant de le provoquer en vain, dans l'espoir de débloquent de nouvelles scènes

cinématiques. Si le scénario du jeu est linéaire, l'expérience du joueur, dans sa quête du sentiment d'angoisse, se refuse à l'être : elle se façonne à travers l'exploration lente et parfois anarchique de l'environnement ludique, transformant la perte du fil scénaristique en errance ontologique et 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.

Du point de vue de la construction de signification, on observe que l'effort actif produit par les joueurs pour s'effrayer soi-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 d'adopter un comportement irrationnel. Ces efforts et attitudes adoptés par les joueurs ne pourraient être si efficaces si le jeu ne leur donnait prise. A la croisée de l'imagination et de l'expérience concrète dans laquelle elle se façonne, la métaphore est une figure fondamentale dans la construction et le renouvellement du langage, qu'il soit verbal, graphique ou gestuel.

Etudiée 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. (U. Eco, p. 141)

George Lakoff et Mark Johnson ont montré que cette figure est profondément associée au processus de construction des représentations mentales. Dans son usage quotidien, elle permet « 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 » (Lakoff et Johnson, 1985, p. 204). La métaphore procède par association d'un phénomène dont le sujet fait 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. Dans un contexte numérique, la métaphore peut associer deux niveaux concrets, celui du dispositif numérique et

celui du monde physique. Ainsi, dans un précédent travail (2010) a été analysée la *métaphore du profil* : l'avatar, au centre du dispositif de présentation de soi, embraye une 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) par l'intermédiaire de trois sous-domaines de la métaphore : la métaphore du soi, du chez-soi et du flux. La première se fonde 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 ; la seconde sur l'association entre la structure de la page de profil de l'utilisateur, entre espace privé et espace public, et l'image d'un « chez-soi » numérique ; la troisième 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 sous-domaines de la métaphore du 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). Ce travail sur la métaphore du profil, dont l'avatar est le centre, se concentre sur les dispositifs qui proposent à l'utilisateur de personnaliser sa représentation, en renforçant 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 qui le représente), de sorte qu'une image de paysage dans ce champ « photographie de profil » signifie le tempérament actuel de l'utilisateur, par métaphore, plutôt que le paysage en lui-même. Cette analyse laisse en suspens les analogies opérées sans personnalisation de l'avatar ni des éléments de l'interface, c'est à dire sans projection de soi, mais identification à un personnage autre que soi dans le cadre d'une histoire différente. La notion d'immersion permet de faire le relais entre ces deux notions, puisque s'immerger est justement se plonger dans un environnement étranger. Particulièrement, l'immersion « cognitive » se situe, selon P. Fuchs et G. Moreau (2006), à un niveau intermédiaire entre l'immersion dite « sensorimotrice » (plus propre aux jeux de sensation tels que les jeux de surf par exemple ou les environnements immersifs), et « fonctionnelle »³ (niveau prérequis de manipulation des contrôles de l'interface).

³ Fuchs et Moreau, dans *le traité de la réalité virtuelle*, définissent trois niveaux d'immersion et d'interaction : l'immersion sensorimotrice, cognitive et fonctionnelle. 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 de réalité virtuelle.

« 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). » (P. Fuchs et G. Moreau, 2006)

La métaphore du Moi-Peau, présentée à la fin de cette contribution, associe l'expérience concrète du dispositif ludique de Silent Hill 4 à la représentation en pensée du Moi-Peau théorisé par Anzieu. Elle se fonde sur plusieurs procédés et figures présentés au préalable et qui participent de la construction d'une expérience de mise à l'épreuve du soi dans un cadre fictionnel.

Tableau 1 : Tableau résumé des figures

	Figure	Procédé	Effet
Immersion cognitive par la manipulation de l'avatar	Figure de l'avatar-prothèse	Le comportement de l'avatar change en fonction de l'environnement	Renforce l'identification au personnage : l'avatar complète la perception du joueur
	Figure de la pensée-action	Le bouton action fait apparaître les pensées du personnage sous forme textuelle	Renforce l'investissement symbolique en le personnage et le jeu de rôle
	Figure du basculement de point de vue ou de l'autoscopie	Passage d'une vision à une autre (première personne, troisième personne)	Renforce la signifiante de l'angle de vue, la vision subjective renforçant l'identification.
	La spatialisation des fonctionnalités	Des fonctionnalités habituellement figurées dans l'interface de gestion sont représentées dans le monde en 3D	Renforce l'immersion en faisant rentrer le joueur dans le monde ludique.
Immersion cognitive par la personnalisation de la mise en récit	Figure de la catharsis	Connaissance préalable du déroulement d'une action	Déroulement
	Figure de l'instabilité	Rupture du cours attendu de l'action	Appréhension, instabilité, insécurité
	Empathie : scènes et missions gratuites	Scènes cinématiques ou scènes jouées dont le déroulement du scénario ne dépend pas, à la connaissance du joueur	Impression de personnalisation du jeu, identification, empathie

L'IMMERSION COGNITIVE PAR LA MANIPULATION DE L'AVATAR

Un premier niveau de figures de l'immersion (cf. tableau 1) rassemble des figures centrées sur la manipulation de l'avatar et qui renforcent l'identification au personnage en complétant la perception du joueur (figure de l'avatar-prothèse), en manifestant les pensées du personnage sous une forme incitant l'interprétation (figure de la pensée-action), en présentant différents degrés d'empathie par un changement d'angle de caméra (figure du basculement de point de vue) et en étant au centre d'une interface forçant l'entrée du joueur dans le monde du personnage (figure de la spatialisation des fonctionnalités). Ces différentes figures mettent en lumière le rôle des fils et baguettes que le joueur manipule en animant son avatar et se situent en cela dans la tension entre les niveaux de l'immersion sensorimotrice (mobilité et sensibilité de l'avatar) et fonctionnelle (gestion des contrôles) qui convergent dans l'immersion cognitive décrite par Fuchs et Moreau.

La figure de l'avatar-prothèse repose sur une délégation des certaines fonctionnalités perceptives à l'avatar. Opérateur de la projection identificatoire, il est porteur des traces de l'environnement extérieur que le joueur ne peut percevoir. Par exemple, dans tous les *Silent Hill*, lorsqu'il se déplace dans les pièces et explore les salles, le personnage tourne la tête en détectant ainsi un flacon de santé ou un objet à prendre ; lorsqu'un monstre s'approche, la radio grésille. Ces indices sont une aide précieuse à la jouabilité : ils permettent au joueur de détecter la présence d'objets ou de monstres à proximité, même s'ils sont hors-champ. Ces signes manifestes sur l'avatar ne décrivent pas le personnage, mais signifient son ressenti par des indices visuels : il est présenté comme l'élément percevant dans la carte, une prothèse, tandis que le joueur, qui n'est pas dans la carte, doit être attentif à son « avatar-marionnette » qui perçoit davantage d'informations que lui. Ce procédé incite le joueur à focaliser son attention sur son personnage, pourvu d'une certaine autonomie perceptive qui prolonge la perception du joueur.

La figure de la pensée-action repose sur l'association du bouton action, non pas à une action classique telle que prendre ou activer un objet, mais à l'action de faire apparaître les pensées du personnage à l'écran. Par exemple, dans *Silent Hill 4*, à la différence des autres personnages du jeu dont les interventions orales sont restituées par la bande son, Henry ne parle que très peu, et seulement dans les cinématiques : ses pensées sont signifiées par des textes apparaissant en bas

de l'écran suite à l'activation du bouton « action » de la manette⁴. Un œil, apparaissant en surbrillance sur les objets concernés, indique quels sont les éléments que le joueur peut activer pour déclencher le souvenir. Le joueur accède aux pensées du personnage, qui se rappelle certains éléments (exemple : il constate qu'un tourne disque était placé là) sans faire d'association, ce qui laisse au joueur la charge d'interpréter. Henry se laisse aller à ses pensées. Le joueur interprète. Cette figure stimule la projection de l'expérience personnelle du joueur et accentue le sentiment d'instabilité: le personnage rêve-t-il ou est-il éveillé ? Le monde « du cauchemar » apparaît-il en rêve ou apparaît-il réellement ? Cette figure resserre les liens entre action et pensée, en rendant la pensée effective et l'action incertaine, tout en pratiquant une ouverture dans le système clos du scénario à la projection du joueur.

La figure du basculement de point de vue ou de l'autoscopie repose sur le passage d'un angle de caméra à un autre. 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. Cet emploi inaccoutumé de la caméra met l'accent sur la vision subjective, car habituellement, dans les jeux aventure et dans les autres volets, la caméra à la troisième personne est la caméra par défaut. La caméra à la première personne met l'accent sur la subjectivité du personnage et invite le joueur à se projeter en lui, tout comme au cinéma. Un plan dos trois-quarts invite le spectateur à s'identifier au personnage par opposition aux différents plans de face qui confrontent le spectateur au personnage dans une relation d'altérité. Au cours du jeu, ce basculement se produit à chaque fois que le personnage revient dans son appartement pour que le joueur sauvegarde sa partie : 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 au personnage par le motif du point de vue et renforce ainsi le sentiment d'immersion.

La spatialisation des fonctionnalités est une quatrième figure qui se fonde sur la représentation graphique sous forme d'objet, dans le monde du personnage, de fonctionnalités habituellement localisées dans l'interface du joueur. Par exemple, dans *Silent Hill 4*, trois fonctionnalités

⁴ Dans ce jeu, le bouton action permet en outre classiquement d'activer les objets (saisir, utiliser).

(l'inventaire, la sauvegarde, le carnet de bord) sont représentées graphiquement et situées dans un même lieu, l'appartement du héros. L'inventaire est figuré par un coffre⁵ dans le salon ; le carnet de bord est figuré dans la chambre d'Henry, par un cahier posé sur le bureau ; le point de sauvegarde n'est pas multiple et ne jalonne pas le parcours du joueur⁶ mais est représenté par un carnet posé sur une table (cf. figure 2). Cette représentation des fonctionnalités sous forme d'objet n'est pas sans conséquence sur le déroulement des actions. Particulièrement, la localisation de la sauvegarde dans l'appartement, implique que le joueur doive y revenir aussi souvent qu'il souhaite sauvegarder la partie ; cette suite d'actions, qui devient répétitive au cours du jeu, prend un temps conséquent en regard des autres jeux où les points de sauvegarde jalonnent la carte parcourue par le personnage ; elle est d'ailleurs ressentie par certains joueurs comme un obstacle à la jouabilité, voire une erreur de *game design*, car la sauvegarde introduirait une rupture dans le rythme du jeu. D'un autre point de vue, la répétition régulière de la séquence de sauvegarde, constituée de l'activation d'un pentacle figuré sur un mur, de la perte de connaissance d'Henry, de son réveil et de la sauvegarde dans l'appartement, est signifiante dans le cadre de l'histoire : elle suggère la maladie psychique par la perte de connaissance, l'intervention des forces occultes dans ce curieux mal qui le ronge par la représentation des pentacles, et l'oscillation constante entre rêve et réalité. La centralisation de ces trois fonctionnalités dans l'appartement accentuant la dimension névralgique de cet espace, elle opère également une avancée de l'interface du joueur dans 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.

⁵ Cette originalité était déjà présente dans « Resident Evil : code Veronica ». Cependant cette possibilité était limitée à une étape seulement du jeu et n'était pas associée aux autres fonctionnalités comme c'est le cas ici.

⁶ Dans *Silent Hill 2* le joueur sauvegarde la partie en actionnant des puits qui jalonnent son parcours; le héros s'y penche, dit être pris d'un sourd mal de tête et l'interface de mémorisation apparaît, comportant les noms des différents points mémorisés.

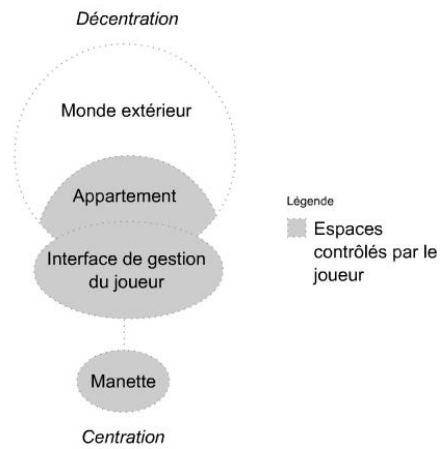


Figure 1 Décentration de l'interface de gestion

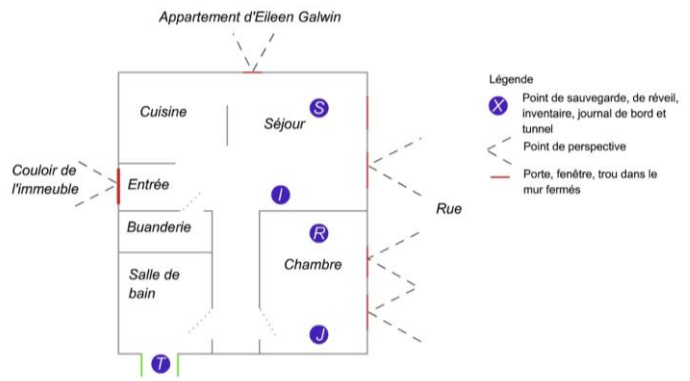


Figure 2 Plan de l'appartement d'Henry Townsend

L'IMMERSION COGNITIVE PAR LA TRAME FICTIONNELLE OU EXPÉRIENTIELLE

Dans un second niveau de lecture des figures qui concourent à la production du sentiment d'immersion, ont été distinguées trois types de figures ou procédés : la catharsis (prédictibilité, répétition), l'instabilité (non prédictibilité, fragmentation) et l'empathie (jeu de rôle, actions gratuites). Ces figures s'appuient et complètent le premier niveau en accentuant le sentiment d'immersion cognitive. Les figures précédemment décrites sont mécaniquement associées à l'avatar et au joueur par les fonctionnalités de déplacement et de gestion du personnage qui ancrent l'immersion cognitive du niveau du dispositif sensorimoteur; les figures de ce second niveau s'adressent directement au niveau cognitif en jouant sur le processus de compréhension de l'histoire et d'appréhension des actions à venir.

Le jeu vidéo, tout comme les œuvres de fiction classiques, peut présenter des figures associées à la fonction cathartique de purge des passions, par exemple par la prédictibilité du scénario, mais aussi dans l'expérience du jeu, par une réussite sans surprise. Le jeu vidéo du genre aventure se caractérise par la linéarité du scénario, dont la progression est assurée par la résolution de missions ou d'énigmes liées à l'histoire. Pour pallier à cette linéarité perçue parfois comme un gage de non personnalisation de l'expérience du joueur, les concepteurs de jeux proposent plusieurs fins possibles, dont l'issue dépend variablement de la consultation de certains documents ou de la réussite à des combats ou à des énigmes. Or, cette prédictibilité est le ressort de l'effet cathartique du théâtre antique : tout comme elle accentue le pathos des tragédies d'Eschyle, elle peut accentuer la montée d'angoisse dans les jeux d'aventure. Un autre procédé ou contingence est celui de la lenteur. En mode facile ou normal, le déplacement des monstres est très lent et les risques d'agression du joueur, réduites: une course bien orientée ou la lampe de poche du personnage éteinte, suffisent à permettre au joueur d'échapper à leurs assauts. Un joueur témoigne qu'ignorant volontairement cette possibilité dans *Silent Hill 3*, il s'est surpris, après une dizaine d'heures de jeu, à prendre un plaisir voluptueux à massacrer méthodiquement toutes les créatures monstrueuses qui se présentaient à lui, outillé d'une arme rudimentaire, comme si chaque créature abattue le rassurait. Le joueur connaît à l'avance le scénario ou sait qu'il va abattre l'ensemble des ennemis sans risque, et la « purge des passions » occasionnée est

d'autant plus efficace : le sentiment d'immersion dans ces deux cas serait produit de la connaissance préalable de l'issue de l'action.

Opposée à la prédictibilité de la figure cathartique, la figure de l'instabilité introduit une tension dans l'expérience ludique : au contraire de l'expérience matérielle stable à l'origine du processus cathartique, les deux figures identifiées ci-après fractionnent, morcellent ou entrecouperent cette stabilité. Dans *Silent Hill 4*, les deux procédés suivants sont présents tout au long du jeu. L'instabilité est suggérée, d'une part, par le caractère fragmenté des indices textuels qui concourent à la compréhension fine de l'histoire. Par exemple, dans *Silent Hill*, des billets énigmatiques sont dispersés dans les pièces explorées par le personnage, comme des indices. « 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 sentiment d'instabilité est accentué, d'autre part, par l'instabilité graphique de l'environnement. Par exemple, des bâtiments réalistes, une fois parcourus une première fois, sont revisités dans leur versant cauchemardesque après un malaise du personnage. Les pièces, dont le plan reste globalement identique, sont sanglantes, des monstres y geignent et se tordent. Des portes disparaissent, d'autres apparaissent. Le joueur ignore le motif de ce changement: crise mentale du personnage, phénomène paranormal⁷ ?

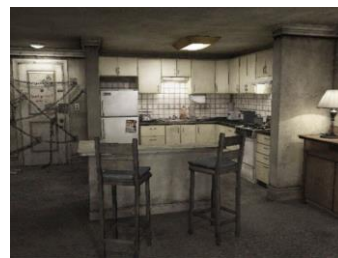


Figure 3 La cuisine dans la séquence 1 (monde du cauchemar) et dans la séquence 2 (monde de la lucidité)

⁷ Le film *Silent Hill* de Christopher Gans, propose une interprétation paranormale, mais dans le jeu, l'interprétation psychique est plus prononcée.

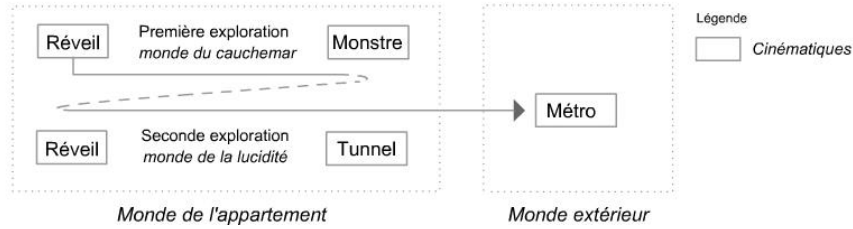


Figure 4 Cinématiques et phases d'exploration interactive

Reposant sur les figures de l'action-pensée et de l'instabilité, des associations métaphoriques peuvent être opérées par le joueur. Par exemple, en commentaire de 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, reposant sur l'association iconique du portrait d'Henry et de la façade de l'appartement, auxquels s'associent les contenus des textes activés, tisse une analogie entre Henry et son appartement. Ces deux exemples de figures de l'instabilité reposent sur une tension exercée sur la prédictibilité fictionnelle. Le sentiment d'immersion serait moins dû à la trame fictionnelle, qui correspond au projet du concepteur, qu'à l'expérience d'appropriation subjective, au « braconnage » (De Certeau) de la fiction.

Figure de la catharsis et de l'instabilité sont deux pôles qui 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 (la « soluce » du jeu). La première forme permet une meilleure compréhension des indices, la seconde du parcours. D'un autre côté, la figure cathartique de la lenteur, tout comme la figure de l'instabilité liée à la consultation des billets énigmatiques, ont pour point commun de dépendre 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 « soluce » 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.

Les jeux d'aventure peuvent être joués en recherchant la performance. Les joueurs qui souhaitent s'immerger gagnent à explorer les cartes, prendre le temps de regarder tous les objets. Certaines actions sont utiles pour la compréhension du jeu et la progression du personnage, d'autres pour l'immersion dans le personnage. Ces deux attitudes correspondent à deux profils de joueurs distincts. La première consiste à terminer le jeu le plus vite possible, et vise la performance ; étant associée au profil du joueur intensif, elle cible des jeux de tir à la première personne. La seconde consiste à accorder beaucoup de temps à l'exploration des cartes par plaisir ; elle correspond à celle du joueur occasionnel ou débutant, plus caractéristique des joueurs de jeux d'aventure. Toutefois, en complément de cette attitude ludique nécessaire à l'adoption du comportement exploratoire ou non, les concepteurs du jeu peuvent donner des prises à l'exploration. Par exemple, des scènes cinématiques peuvent être débloquentées, qui ne conditionnent pas la progression dans le jeu, mais agrémentent la compréhension de l'histoire ; de même, les missions optionnelles 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 des animations qui ne donnent pas la sensation de scènes répétées. Certains travaillent, d'autres font des assouplissements, sont assis devant la télévision ou encore regardent parfois à la fenêtre. C'est de cette fenêtre que certains joueurs disent avoir vu un masque tomber. 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. Immobile, elle 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 du personnage, ou encore procurer le plaisir du jeu de rôle en faisant corps avec la folie du personnage.

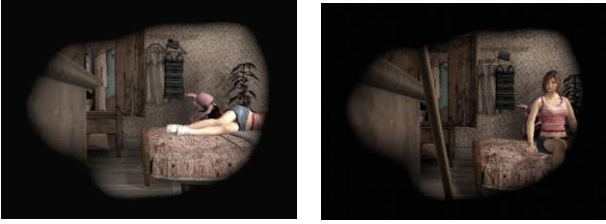


Figure 5 Vue de l'appartement d'Eileen Galwin du trou pratiqué dans le mur du séjour.

LA MÉTAPHORE DU MOI-PEAU

Reposant sur l'ensemble des procédés précédemment énumérés, une métaphore du Moi-Peau se construit dans *Silent Hill 4*. Le Moi-Peau est une métaphore développée par un psychanalyste, Anzieu (1985). Ce dernier définit cette notion comme une « peau pour la pensée », 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 imaginaire. Dans le jeu analysé, les murs de l'appartement seraient une seconde peau du personnage, déplaçant le motif de l'identification de l'avatar à l'espace investi par lui.

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 de l'isolement, il faut rétablir la circulation dans le cordon. Le cordon ombilical, la porte d'entrée, le fil téléphonique, le tunnel ont pour point commun de permettre la communication entre Henry et l'extérieur. L'isotopie 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 sèmes 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.



Figure 6 Dans la seconde partie du jeu, des phénomènes paranormaux envahissent l'appartement, devenu poreux

Lieu de l'incarcération, l'appartement délimite aussi l'espace de protection. Dans la première moitié du jeu, le personnage y récupère automatiquement les points de vie perdus. Dans la seconde partie du jeu, les monstres coloniseront cet espace clos de l'intériorité et Henry devra lutter contre ces phénomènes en les exorcisant avec une bougie sacrée. Espace hermétique de l'intérieur vers l'extérieur, il devient de plus en plus poreux. Le monde du cauchemar envahit peu à peu l'espace lucide. L'immersion consisterait en ces figures de fusion entre le Soi de l'utilisateur et le Soi de la représentation. Le jeu se fait espace de visibilité d'une expérience intérieure. Dans *Silent Hill*, le joueur se plonge dans la réclusion mentale du personnage. L'interface ainsi tissée par la métaphore du Moi-peau devient un espace de mise en visibilité de l'expérience intérieure.

CONCLUSION

Les figures et métaphores de l'immersion présentées dans cet article montrent comment le jeu, tel qu'il est conçu par les designers, stimule l'expérience du joueur à travers sa projection en l'avatar, pour donner naissance au sentiment d'immersion. En cela, la trame fictionnelle et le scénario, dont l'étude relève d'une approche herméneutique du jeu, ne peuvent être départis de la volonté propre de s'immerger du joueur. Cette association étroite relève de l'expérience subjective du personnage donné par la fiction, qui fait écho aux travaux des cultural studies sur l'appropriation des médias. Tout comme le roman, les séries télévisées, les messages médiatiques en général, le jeu vidéo fait l'objet d'un « braconnage » (De Certeau), qui peut dans certains cas, être au cœur du projet. L'avatar est le médiateur de ce processus, comme personnage, comme élément de l'interface et comme élément de la fiction : au centre d'un dispositif éclaté, incluant les objets, la caméra, et les diverses fonctionnalités de manipulation en général, l'avatar appelle l'effort cognitif de l'utilisateur pour créer un lien sémantique, pratique et fictionnel.

La difficulté de créer ce lien serait-elle génératrice d'immersion ? Le scénario de *Silent Hill*, tout comme celui de *Quake*, est si complexe, que l'on peut se demander si l'un des ressorts de leur succès ne réside justement pas dans la mise en défi de l'utilisateur. L'examen des forums montre que certains joueurs tentent rationnellement d'agencer tous les éléments du scénario, donnant lieu à des récits extrêmement complexes, tandis que d'autres se contentent de jouer en faisant librement des recoupements entre les éléments de l'histoire. L'immersion ne serait-elle pas plus puissante, sans cette constante négociation du sens avec la réalité ? 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 ainsi 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 concepteurs 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.

Toutefois, le dépassement du seuil de complexité ainsi que le lâcher-prise de la compréhension de l'utilisateur, ne peuvent être le fruit d'une négligence de la part des concepteurs, car le jeu doit conserver sa cohérence, possiblement éprouvée par la multiplicité des interprétations : les figures,

procédés stylistiques, et fonctionnalités identifiées dans cet article, émanant de l'avatar, manifestent la structuration des techniques qui concourent à la stimulation de la production de sens et au sentiment d'immersion.

BIBLIOGRAPHIE

- Arsenault, Dominique et Picard, Martin (2008). « 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.
- 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.
- Eco, Umberto (1984). *Sémiotique et philosophie du langage*. 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.
- Genvo, Sébastien (2011). *Le jeu à son ère numérique*. L'Harmattan.
- 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.
- Lakoff, George & Johnson, Mark (1985) *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Editions de Minuit.
- Odin, Roger (2011). *Les Espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. Presses universitaires de Grenoble.
- Peraya 1999
- 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.
- Ryu, S. (2010) "Virtual puppet, my love impossible". *Metaverse Creativity* 1: 1, pp. 115–127.