



En eaux troubles *Lumière sur l'immersion*

Dominic Arsenault, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Des cinémas à sensations tactiles de *Falvenheit 451* au simulateur parfait d'*eXistenZ*, les grandes dystopies de la science-fiction nous montrent souvent des êtres humains complètement absorbés par des univers virtuels. Dans notre vie quotidienne, les jeux vidéo sont souvent pointés du doigt parce qu'ils semblent avancer lentement mais sûrement vers ce dangereux brouillage des frontières entre réalité et virtualité. Sommes-nous en danger ?



L'immersion sensorielle dans *The Elder Scrolls IV: Oblivion* : « Je suis là, devant le moulin ».

Le 6 août 2005, un Sud-Coréen de 28 ans meurt d'épuisement après avoir joué pendant 50 heures consécutives à son jeu vidéo préféré : *Suwan99*. Bien que le phénomène de la dépendance dont souffrait visiblement ce jeune homme est bien connu, il a un équivalent sain dont on entend parler moins souvent : l'immersion. Aussi peu connu soit-il du grand public, ce mot revient constamment parmi les amateurs de jeux vidéo, et particulièrement si l'on consulte les critiques de la presse spécialisée. Le terme est cependant problématique en raison de son aspect très peu défini : en guise d'exemples, considérons ces trois usages typiques :

- *« J'ai trouvé ce jeu très immersif; le jeu et les effets d'éclairage nous 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. »*

Tous ces emplois ont quelque chose en commun que nous pourrions appeler l'immersion si nous utilisons la définition générale qu'en donne Janet Murray dans *Havelock on the Holodeck* :

Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience

of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool; the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus¹.

Mais n'y a-t-il pas dans la simple baignade le risque d'une éventuelle noyade ? L'immersion conduit-elle inéluctablement à une forme de dépendance ? Je propose de clarifier le fonctionnement de ce mécanisme qui, loin d'être l'apanage des gamers, transparaît à travers des médiums qui sont familiers à tous, comme la littérature et le ciné-

ma. Les trois exemples ci-haut, bien que convoquant à un même concept, ne fonctionnent pas sur le même mode. C'est pourquoi il faut bien distinguer entre différents types d'immersion.

L'immersion sensorielle

Laura Ermi et Frans Mùzyr ont mis sur pied un modèle de l'expérience du *gameplay* (la façon dont les règles de jeu répondent aux actions du joueur, et le type d'interactivité que cela engendre) souvent traduit en français par « jouabilité » qu'ils appellent le *SCF-model*¹. Ils divisent l'immersion en trois types : *Sensory* (Sensorielle), *Challenge-based* (basée sur le défi), et *Imaginative*. Ces distinctions semblent suffisamment adéquates pour utiliser leur classification comme structure principale pour l'étude du phénomène.

L'immersion sensorielle, comme son nom l'indique, vise à occuper les sens :

Large screen close to [the] player's face and powerful sounds easily overpower the sensory information coming from the real world, and the player becomes entirely focused on the game world and its stimuli.

L'immersion *Challenge-based* se produit "when one is able to achieve a satisfying balance of challenges and abilities". Enfin, l'immersion imaginative



Doom, le père spirituel des First-Person Shooters, mise exclusivement sur l'immersion sensorielle et des sensations vibrantes.

est décrite ainsi : « one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character ». Les auteurs poursuivent avec quelques exemples pour mieux situer leurs concepts :

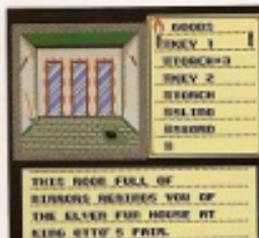
For example, multi-sensory virtual reality environments, [...] or just a simple screensaver, could provide the purest form of sensory immersion, while the experience of imaginative immersion would be most prominent when one becomes absorbed into a good novel. Movies would combine both of these. But challenge-based 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.

La proposition d'Ermi et Mùzyr semble tenir la route à prime abord, surtout en ce qui concerne l'immersion sensorielle. J'ai cependant deux modifications à proposer pour améliorer leur modèle.

L'immersion fictionnelle

Le premier amendement que je suggère est de remplacer la notion d'immersion imaginative par celle d'immersion fictionnelle. Les théoriciens cognitivistes du cinéma² ont démontré que l'acte de réception d'un objet médiatique n'est jamais complètement passif: les lecteurs et spectateurs appliquent constamment des schémas mentaux pour construire du sens à partir de ce qu'on leur présente, former des hypothèses sur la progression de l'histoire et saisir les différents espaces fictifs évoqués en un monde cohérent pour atteindre une immer-

sion satisfaisante. Cependant, dire qu'il s'agit de « d'utiliser son imagination, c'est rendre le concept d'immersion imaginative excessivement large, puisque nous sommes constamment en processus d'évaluation des situations selon nos schémas mentaux. Si l'on ne prend pas en considération le critère de la fictionnalité, le concept d'immersion devient si large qu'il perd tout intérêt: planifier un séjour



L'immersion fictionnelle dans *Duke*: le monde est peuplé d'effets et le roi Otto organise des fêtes.

en campagne, manœuvrer sur l'autoroute à l'heure de pointe, ou de simples rêveries d'après-midi pourraient toutes être des activités considérées comme « s'immerger dans son imaginaire ». Pour éviter ce cal-de-sac théorique, il faut distinguer entre « utiliser son imagination » et « immersion ». On peut considérer l'acte d'utiliser son imagination comme une mesure prise parmi d'autres pour entrer en immersion fictionnelle. De plus, la définition d'Ermi et Mùzyr de l'immersion imaginative ("one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character") suppose implicitement le concept de fictionnalité.

Le meilleur moyen de décrire cette forme d'immersion est de paraphraser



art

Marie-Laure Ryan'. L'immersion fictionnelle vise à nous faire croire que le monde représenté est plus grand que ce que le texte, le film ou le jeu nous en montre : les personnages posséderaient des désirs et une pensée qui leur est propre, et le monde aurait des territoires et une histoire couvrant à la fois l'avant, l'après et l'ailleurs de ce qui nous est communiqué. Le terme "immersion fictionnelle" est suffisamment élastique pour éviter les tares de l'immersion imaginative, mais assez large pour inclure toutes les formes de fiction, comme la narration ou la représentation.

L'immersion systémique

Le second amendement que je propose est de remplacer l'immersion Chabroléenne par un terme plus inclusif : l'immersion systémique. Bien que l'argument d'Ermi et Mâytrâ est juste quand

plusieurs façons. Ainsi, le spectateur d'une série policière tentera d'identifier le coupable avant que le récit ne le lui révèle. Buser le phénomène d'immersion sur la notion de défi, c'est ouvrir la porte au subjectivisme à outrance : seront alors considérés comme immersifs, pour le cinéphile ou le lecteur chevronné, les films ou romans qui, de par leur dissemblance à toute autre œuvre, deviendront un défi, alors que pour le lecteur/spectateur innocent, ce pourrait être des romans ou films des « faciles ». Enfin, un autre problème se pose : le spectateur qui reçoit un même film « difficile » pour la même fois est-il toujours défilé ?

Il y a, cependant, un parallèle certain à établir entre le « cinéphile savant », qui, au troisième visionnement d'un Kubrick, ne voit plus l'intrigue comme telle mais se voit entièrement absorbé à étudier la composition de l'image, les raccords et la facture générale du film, et le maître d'échecs qui ne voit que des ouvertures et des plans de match plutôt que les pièces : tous deux ont adopté un système, que ce soit pour développer une appréciation esthétique ou par désir de performance. Il faut en effet qu'un adepte du jeu vidéo s'immerge dans le système de jeu (qu'il décode le fonctionnement des menus de la machine, en quelque sorte) pour être en mesure de relever les défis qui lui sont proposés. C'est pourquoi un joueur accepte qu'en appuyant sur le bouton A, le personnage qu'il contrôle effectuera un saut de 6 mètres mais ne pourra pas, par exemple, grimper aux arbres ou escalader un rocher (avantant placé là par le concepteur du jeu

pour bloquer l'accès à une région spécifique). 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. Mais en dehors de la performance, l'immersion systémique peut mener aussi à la connaissance. C'est pourquoi on emploie la méthode de l'« immersion linguistique » (ou, toujours dans la métaphore de l'eau, le « bain linguistique ») pour favoriser l'apprentissage d'une langue.

Lumière sur l'immersion

Si l'on prend la métaphore de Marzay et que l'on extrait son essence, il est possible de parvenir à une définition satisfaisante de l'immersion en général : c'est un phénomène qui se produit chez un sujet lorsqu'une couche de données médiatisée recouvre une autre couche de données de façon à en empêcher la perception.

Si l'on considère que la réalité quotidienne nous parvient sous forme de données qui sont interprétées par les sens, l'on peut envisager comme immersives les situations suivantes :

- 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;
- 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.



L'immersion systémique dans Final Fantasy
Tactice: le joueur examine ses possibilités d'action et élabore une stratégie selon les scores de son personnage et les règles du jeu.

ils affirment que le jeu vidéo, parce qu'il est un médium qui requiert une participation active de l'utilisateur, pose nécessairement des défis, il ne faut pas pour autant se laisser : dans les médiums « traditionnels », ou dits « passifs », comme la littérature, le cinéma ou la télévision, le lecteur/spectateur peut aussi tenter de relever un défi de

