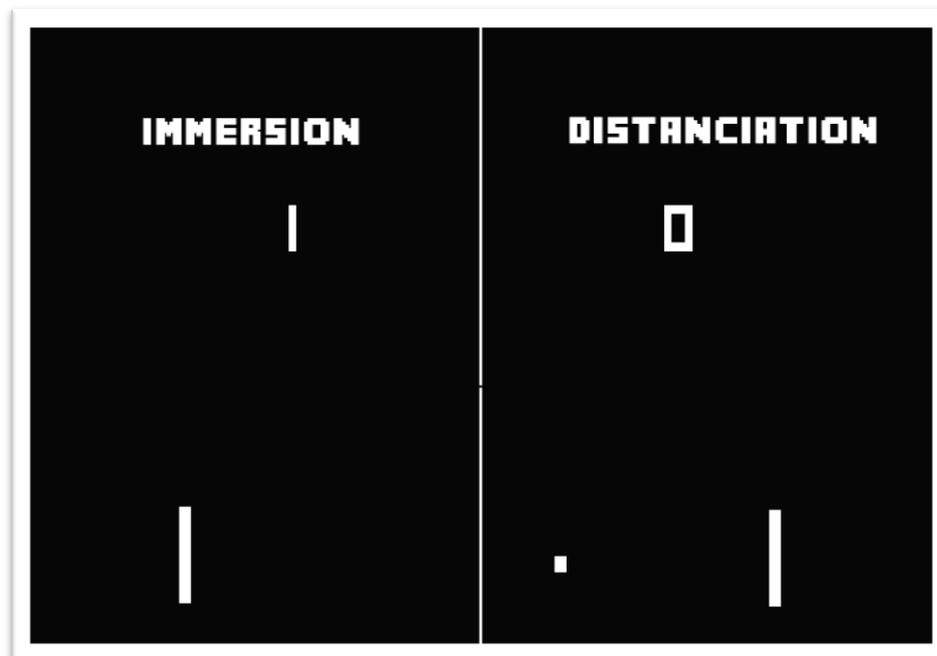


UNIVERSITÉ PAUL – VALÉRY

UFR I

Le potentiel critique des jeux vidéo

Relations et conséquences du couple immersion/distanciation
dans la création vidéoludique



Septembre 2012

Mémoire présenté pour l'obtention du
Master 2 Pro Fictions numériques par
Christophe Remy sous la direction de
M. Thierry Serdane.

Remerciements

Je remercie mon directeur de recherche Thierry Serdane ainsi qu'Emmanuelle Jacques. Je tiens à remercier aussi Claire Siegel pour ses nombreux conseils, ses relectures et son soutien tout au long de l'écriture.

Table des matières

<i>Remerciements</i>	1
Table des matières	2
INTRODUCTION.....	4
Partie 1 Comprendre et analyser l’immersion dans les jeux vidéo.....	10
Chapitre 1 <i>Immersion, définition d’une notion</i>	12
La question de la totalité de l’immersion	13
Winnicott, où l’immersion comme symbole de la petite enfance	14
Schaeffer et la croyance fictionnelle	17
Conclusion : l’immersion est un processus d’allers-retours entre deux réalités.....	18
Chapitre 2 <i>Les différentes dimensions de l’immersion</i>	19
Le SCI-model d’ERMI et MÄYRÄ	20
Les sous types des dimensions immersives.....	24
Genres et immersion.....	33
Conclusion : catégorisation du projet plastique en fonction du genre vidéoludique et du type d’immersion	39
Chapitre 3 <i>La création et le maintien de l’immersion vidéoludique</i>	40
Le <i>gameplay</i> , condition sine qua non.....	41
L’expérience optimale.....	48
Le flow dans les jeux.....	58
Conclusion.....	66
Concept Document.....	68
Conclusion sur la première partie.....	78
Partie 2 Intégrer des outils distanciateurs dans les jeux vidéo	80
Chapitre 4 <i>La distanciation, retour sur un concept fondamental</i>	82
L’esprit critique	83
Les auteurs de la distanciation : bref historique	85
ADI/IPT, ou la prédominance de l’IPT dans les jeux vidéo.....	90
Conclusion : Le couple immersion-distanciation	95

Chapitre 5 <i>Distanciation critique et distanciation dialectique</i>	96
Les caractéristiques et limites de la distanciation critique	97
La distanciation dialectique	103
Conclusion : Vers une intégration de la théorie distanciatrice	109
Chapitre 6 <i>Les outils distanciateurs du jeu vidéo</i>	110
Différents procédés distanciateurs	110
Distanciations et jeu vidéo	115
Intégration des outils distanciateurs à Running Gag	116
Conclusion : de la conception à la production	119
CONCLUSION GÉNÉRALE	120
BIBLIOGRAPHIE	123
Ouvrages	123
Articles	125
Films et émissions	127
Ludographie	128
INDEX DES FIGURES	130

INTRODUCTION

Notre société est actuellement en pleine mutation, que ce soit au niveau des valeurs, des mœurs, des relations entre les individus ou même dans la relation à soi-même, à son corps et à son esprit. Tous ces changements sont la conséquence de la puissante et rapide intrusion des nouvelles technologies dans notre quotidien. En quelques années tous les êtres humains de la planète se sont vus interconnectés, « augmentés » par de nombreux dispositifs. Le développement exponentiel des technologies numériques fait du jeu vidéo un médium touchant une grande partie de la population. Nous avons assisté ces dernières années à l'émergence de nouvelles populations de joueurs. Des personnes qui ne jouaient pas, il y a cinq années en arrière, ont maintenant plusieurs profils sur Facebook afin de pouvoir prolonger leurs expériences de jeu. Nous sommes au début d'une aire de *gamification* ou ludification¹ de notre société où le jeu va devenir de plus en plus en présent et important.

Son importance est d'autant plus grande que le jeu permet de toucher plus facilement les gens, et ce, quel que soit le message qu'il porte. Ainsi nous pouvons déjà anticiper les nombreuses dérives qu'engendreront les jeux vidéo s'ils sont conçus sans une réelle réflexion sur leur contenu et leur manière d'impacter leur public. Ce mémoire va être porté par une démarche poïétique : partant d'intentions créatrices, nous allons faire émerger une problématique qui nous amènera à interroger des concepts de manière scientifique, et ce, afin d'enrichir notre objet de mémoire, un jeu vidéo porteur de nos intentions premières. Plutôt que d'utiliser les jeux vidéo comme un outil d'asservissement des masses, d'aliénation de l'individu, nous voulons en faire un médium où les enjeux sociopolitiques de notre époque y sont représentés et discutés. Ainsi, notre démarche créatrice est animée par deux intentions principales.

¹ La ludification, gamification en anglais, est le transfert des mécanismes du jeu vers d'autres domaines.

Premièrement nous voulons créer un jeu vidéo qui puisse délivrer un message sur la société actuelle, un message critique quant à la société d'hyperconsommation et les dérives du capitalisme. Les crises économiques récentes ainsi que de nombreux mouvements, tel que celui des indignés², sont autant d'indices de la chute du système capitaliste actuel. Ce modèle, et surtout les dérives auxquelles nous sommes arrivés, va à l'encontre des droits de l'homme et causent de graves dégâts tant à la société qu'à l'environnement. La façon dont le capitalisme a réussi à perdurer est d'autant plus dramatique. Actuellement, environ 1% de la population mondiale possède plus de richesse que l'ensemble des 99% restant. Comment un modèle si peu équitable a pu perdurer ?

Un premier élément de réponse se trouve dans le fait que le modèle capitaliste intègre en son sein une propagande puissante, le rêve américain : une perspective de prospérité individuelle accessible pour tous ; cet idéal a su dépasser les frontières des États-Unis et créer une croyance en ce modèle. Les partisans du capitalisme sont très clairs sur ce sujet : il est le meilleur des systèmes car il permet à qui le veut de réussir à gagner de l'argent où il le veut. Ainsi, c'est une illusion à échelle mondiale qui a permis de perdurer, faisant croire aux 99% qu'ils pourront un jour faire partis des 1%. Acquérir des objets devient alors la preuve que nous évoluons vers la classe dominante, ce sont ces objets qui définissent qui nous sommes. De la même manière que le modèle capitaliste biaise les valeurs démocratiques, on remarque aussi qu'à aucun moment il ne met en avant les véritables acteurs de la société permettant à celle-ci de continuer à fonctionner.

Le capitalisme est donc basé sur la cupidité des individus, et n'a pour autre ambition que de l'exacerber afin que les 99% n'aient de cesse de continuer à croire au système. Le problème étant que les lois mises en place par les états capitalistes empêchent tout simplement ces 99% de passer de l'autre côté de la barrière. Le modèle a été créé à l'image de ses dirigeants, sur un modèle de plutocratie³ où le pouvoir démocratique est laissé de côté. Ainsi le système capitaliste et ses dérives placent l'homme dans une spirale régressive, à l'heure où les outils développés par l'homme

² Le mouvement des Indignés est un mouvement pacifiste mené par des personnes se trouvant en état de précarité, dénonçant les injustices sociales et les valeurs humaines bafouées par les autorités en place. Le manifeste du mouvement se trouve à cet url :

<http://indiscipline.fr/fr/manifeste-des-indignes-%C2%AB-pour-une-democratie-reelle-ici-et-maintenant-%C2%BB/>

³ Néologisme désignant le règne de l'argent dans une société.

pourraient lui permettre d'amener l'humanité vers un âge d'or, le monde s'enlise dans les pires vices.

La seconde volonté qui anime notre démarche créatrice est tout aussi capitale. Nous souhaitons aborder dans notre objet la responsabilité individuelle face à la société dans laquelle l'individu prend part. Pour illustrer notre propos nous prendrons comme support *Le cercle des poètes disparus*⁴, un film traitant de la liberté et de l'anti-conformité. Une séquence a retenu notre attention : lors d'un cours en extérieur, un professeur demande à trois de ses étudiants de se lever et de faire le tour de la salle. Les étudiants s'exécutent, chacun commençant avec son rythme, mais très vite ils se synchronisent et se mettent à marcher au pas, le reste de la classe frappant des mains au rythme de la marche. Le professeur les arrête alors et commence à démontrer les dangers du conformisme en se basant sur l'exemple parfait qui vient de lui être donné par ses étudiants. La suite du cours consistera à ce que chacun marche à sa manière.

Ce qui est démontré dans cette séquence, c'est qu'un acte aussi anodin que « marcher » peut être porteur d'une idéologie. Ainsi chaque action individuelle est représentative de l'individu et de sa relation au monde. Aucun geste, aucune situation n'est anodine, tout se répercute au travers de réseaux multiples et interconnectés, dans l'ensemble vaste et compliqué qu'est notre civilisation. Le joueur de jeu vidéo n'est pas exclu de cette réalité. Ainsi le jeu auquel il choisira de jouer, les actions qu'il va effectuer au cours du jeu, tout cet ensemble qui représente le joueur intervient activement au sein d'un ensemble plus grand, l'industrie du jeu vidéo, qui lui aussi fait partie d'un ensemble encore plus important avec ses règles et ses volontés propres : la société hyper capitaliste. Il existe une responsabilité face à la société, qui n'est possible, selon nous, qu'à partir du moment où l'individu a pu développer une capacité de recul suffisante afin de saisir correctement les tenants et aboutissants du système auquel il prend part.

Notre volonté est donc double : nous voulons faire passer notre message sur le modèle du capitalisme au travers du médium vidéoludique afin de donner au joueur un regard critique sur sa société. La manière dont nous souhaitons traiter ces points est particulière : nous voulons mettre le joueur dans une situation de jeu classique et transmettre au travers de l'expérience de ce jeu des éléments mettant en scène les

⁴ P.WEIR , *Le cercle des poètes disparus*, 1989.

aberrations du système où le joueur est alors actif. C'est en jouant au jeu d'une certaine façon, de la façon dont on lui dit qu'il faut le jouer, que le joueur est pris dans les mécaniques du système idéologique dominant. Ce mode de jeu se devra d'ailleurs être ludique et attirant, car si le capitalisme n'était pas séduisant, il n'aurait jamais pu perdurer. Le but de notre jeu est d'amener le joueur à comprendre les mécanismes et à se rendre compte qu'il peut les refuser. Le choix individuel est central dans notre conception : c'est parce que nous laissons le système actuel faire ce qu'il veut de nos politiques d'état qu'il peut perdurer. Nous souhaitons révéler cet état de fait au travers de notre objet.

Ces intentions font donc émerger une question en particulier. Comment un message sociocritique peut-il être transmis par le médium du jeu vidéo ? Il apparaît à la lumière de ce questionnement que la question du recul du joueur par rapport à son jeu est centrale. En effet les jeux vidéo ont la capacité de générer une très grande immersion, le joueur se trouvant happé dans cette réalité virtuelle. Il est possible de trouver de nombreux discours de joueurs sur leurs expériences où cette captation d'attention se fait nettement sentir. Il nous apparaît que cette puissance peut être un frein à notre intention de faire passer un message sociocritique, car l'état de fusion dans lequel se retrouvent les joueurs nous semble peu propice au recul individuel. Il existe déjà de nombreuses tentatives de jeux porteurs de message, mais très souvent celles-ci nous paraissent échouer. Nous pouvons répertorier ces tentatives et ce que nous considérons comme inadéquat à la réelle transmission d'un message vidéoludique d'après trois catégories :

1. Tout d'abord de très nombreux jeux vidéo critiques ne sont destinés qu'à une élite et ne s'adressent pas aux joueurs. Ils ne prennent pas en compte les usages des joueurs ce qui crée un fossé entre la portée du jeu et les joueurs.
2. Ensuite, les jeux qui la plupart du temps semblent parvenir à transmettre un message ne s'axent que sur une vision narrative du jeu vidéo. La narration est une couche supérieure apposée sur les mécaniques de jeux, mais elle ne possède pas de signification dans l'action du joueur. Il y a donc un décalage entre le message et l'interaction. Le message se perd dans le *gameplay*⁵ et ne possède pas la profondeur nécessaire pour impacter sur le joueur.

⁵ Terme anglais difficilement traduisible désignant à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu.

3. Enfin, et à l'inverse, il existe des jeux vidéo dont le *gameplay* et le message sont adéquats mais qui reproduisent à l'excès les mécanismes de ce qu'ils critiquent, à tel point qu'ils en deviennent douteux. Il y a par conséquent échec de la critique, puisqu'il devient impossible de dénouer le détournement du jeu vidéo du contenu critique adressé au joueur.

Notre volonté est justement de transmettre notre message à des joueurs aux usages non-distanciés. Ceci posé, il apparaît que quelle que soit la cible, l'introduction de mécanismes capables de créer une distance chez le joueur au cours d'une partie soit centrale dans la conception d'un jeu vidéo portant un message. Il nous est désormais possible de formuler notre problématique : comment équilibrer l'immersion des jeux vidéo par des outils distanciateurs dans la perspective de créer une œuvre vidéoludique qui soit porteuse d'un message ?

Pour répondre à cette problématique nous allons investir les champs de recherche liés aux *game studies*, et plus particulièrement la branche ludologique⁶. Nous faisons le choix de cette orientation car nous souhaitons avant tout inscrire notre message au sein des mécaniques du jeu. Ce choix de s'axer principalement sur les mécanismes internes au jeu permet de révéler l'une de nos convictions, celle qu'un concepteur de jeu doit maîtriser les outils liés à la création ludique en premier lieu. Ainsi, notre démarche poïétique axée sur les mécanismes internes aux jeux devrait nous permettre d'atteindre cette maîtrise. La problématique de ce mémoire questionne clairement deux concepts : l'immersion et la distanciation. Dans un premier temps, nous allons interroger le concept d'immersion vidéoludique, afin de définir sa nature, de comprendre son fonctionnement et d'apprendre à créer cet état ainsi qu'à le maintenir. Cette première étape nous apparaît comme essentielle car avant de vouloir faire passer un message par le biais du ludique, il faut être apte à concevoir un jeu capable de maintenir l'activité du joueur qui passe, selon nous, par l'immersion. L'achèvement de cette première partie nous amènera à la création d'un premier document de conception dans lequel nous appliquerons les différents résultats obtenus.

⁶ La ludologie est une discipline née en réaction aux manques de considération des spécificités du jeu vidéo par les autres champs disciplinaires. Elle privilégie une approche des jeux vidéo basée sur l'interaction et non sur la narration.

La seconde partie du mémoire sera dirigée sur l'étude du concept de distanciation. Pour ce faire nous irons interroger les travaux effectués sur les autres médias, principalement le théâtre, afin de définir comment la distanciation a été comprise et utilisée dans le passé. Nous investirons ensuite des textes plus scientifiques afin de poser un regard plus actuel et analytique sur le concept, dans le but de comprendre son fonctionnement. Enfin nous tenterons un transfert des théories et outils existants vers le médium vidéoludique dans le but de créer une distance réflexive chez le joueur, cette dernière lui permettant de comprendre et d'interpréter de manière critique notre message. Enfin nous verrons comment intégrer de nouveaux mécanismes à notre objet, des mécanismes distanciateurs.

Partie 1
Comprendre et analyser l'immersion
dans les jeux vidéo

A notre époque, dans les médias, afin de qualifier un film ou un jeu vidéo, on entend très souvent parler d'immersion sans qu'il y ait une réelle compréhension de la notion ou même du mot en lui-même. L'immersion est devenue un mot valise, où chacun y puise la définition qui l'arrange selon les besoins de son argumentation. Dans l'industrie du jeu vidéo, la nécessité de faire des univers immersifs n'est jamais remise en question, il s'agit d'un mot d'ordre, presque une loi naturelle, tellement implicite et évidente pour que chacun travaille dans ce sens sans poser une réflexion sur cette obsession de l'immersion, ou même plus simplement sur sa nature. Ce genre de biais est imposé principalement par le fait que la production prend le pas de plus en plus sur le temps de conception, et ce, au détriment d'une démarche de création plus réflexive. En outre, on peut observer que le mot, par effet de mode, est entré dans le langage courant, on peut le voir lors des critiques de jeu où la notion est utilisée à foison et très souvent basée sur des critères totalement subjectifs. Cependant il nous apparaît que cette notion reste centrale quant à la conception d'un jeu vidéo, mais aussi à son fonctionnement. Dans cette partie, nous voulons interroger l'immersion, comprendre comment elle fonctionne, et ce, dans une démarche réflexive, afin d'en tirer une certaine mécanique que nous pourrions nous réapproprier et utiliser dans la création de notre objet. Cette première étape nous apparaît comme primordiale car avant de pouvoir faire passer un message par le jeu, il faut que les mécanismes de celui-ci soient effectifs.

Pour cela, nous articulerons cette partie autour d'une définition du noyau même du processus de l'immersion, pour ensuite définir différentes catégories et particularités de cette notion – immersion basée sur le challenge, immersion sensorielle, immersion imaginative. Par la suite, nous nous interrogerons sur comment générer l'immersion et comment la maintenir dans le cadre d'un jeu vidéo. Cette recherche nous conduira directement à une première itération quant à la création de notre concept de jeu.

Chapitre 1

Immersion, définition d'une notion

Afin d'enclencher notre démarche créatrice, que nous voulons réflexive, nous allons commencer par interroger la notion d'immersion qui semble si vitale au jeu vidéo, si ce n'est au jeu lui-même.

Une multitude d'études s'attachent à développer leurs hypothèses quant à la définition de l'immersion. Il nous semble pertinent de tenter nous aussi l'élaboration d'une définition de la notion afin de poser les bases de notre recherche. Ainsi le but de ce chapitre est de poser une définition la plus complète possible de l'immersion vidéoludique à partir de différentes études sur le sujet.

La question qui animera ce chapitre portera sur la qualification de l'immersion et sur sa définition. En posant la problématique de l'immersion totale nous partirons ainsi de la première marche logique pour définir l'immersion : son sens commun. C'est en interrogeant les concepts winnicottiens « d'aire intermédiaire d'expérience » et de conscience « biplanaire » de Schaeffer, et au regard d'exemples concrets dans le domaine vidéoludique, que nous allons tenter de résoudre la complexité de la définition de la notion d'immersion.

C'est au travers de la corrélation de ces deux concepts que nous allons essayer de formuler une hypothèse quant à la question d'une immersion qui serait totale.

La question de la totalité de l'immersion

Le Larousse définit l'immersion comme le « fait de se retrouver dans un milieu étranger sans contact direct avec son milieu d'origine ». Au travers de cette définition, l'on retrouve l'idée de passage d'un milieu, connu, vers un autre, étranger. Au regard des problématiques sur la question de l'immersion dans les jeux vidéo, notamment quant à la possibilité d'une immersion totale, le sens commun délivré par Le Larousse n'offre aucune alternative : l'immersion est totale ou n'est pas.

Cette apparence totalisante de l'immersion est également un produit marketing. Il est courant de trouver dans le jeu vidéo des descriptions prônant un univers *totalem*ent immersif, relevant donc d'une tautologie si ce n'est d'un abus de sens. Nous prenons pour exemple le jeu *Astro Empires*¹ développé par Cybertopia studios. La description du jeu met très clairement en lumière l'abus de sens : « Le jeu est complètement immersif, vous y serez plongé en un rien de temps. »². La description respecte bien l'aspect de passage, « d'être plongé dans », mais devrait parler d'un jeu immersif et non totalement immersif, le terme se suffisant à lui-même. Le problème de cet abus est qu'il laisse supposer qu'il est possible d'être immergé de manière partielle, or l'état d'immersion est total ou n'est pas, selon le sens commun.

¹ *Astro Empires*, Cybertopia, 2012.

² Description du jeu *Astro Empires*, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 04.06.12) : <http://www.astroempires.com/tour.aspx?lang=fr> .

Winnicott, où l'immersion comme symbole de la petite enfance

Cette définition de l'immersion est proche de celle qu'en fait D.W. Winnicott³. Pour lui, elle est le moment de symbiose intra-utérine où l'enfant ne fait qu'un avec sa mère, plus qu'un avec sa réalité. Afin de pouvoir continuer il nous faut en premier lieu revenir sur les concepts posés par Winnicott. Pour lui, un individu est avant tout une entité constituée de deux réalités : la sienne, « interne », et celle du monde dans lequel il vit physiquement, « externe ». Entre ces deux réalités il existe ce qu'il nomme une « aire intermédiaire d'expérience »⁴, dont l'existence fait appel aux deux autres réalités. Elle est un médiateur permettant le maintien de la distinction de chacune des réalités mais aussi de leur relation. C'est un espace transitionnel permettant d'objectiver le monde car l'individu va pouvoir expérimenter et créer du sens lui permettant de passer d'un stade d'illusion à une perception objective, transition assurée par différents moyens tels que le jeu.

Ainsi, lors de l'immersion winnicottienne, celle de la vie intra-utérine et de la petite enfance, il n'y a pas de réalité extérieure, il n'y a que la réalité intérieure du sujet. Ce sentiment est ancré en chacun de nous, il est un souvenir tellement puissant que durant notre vie nous cherchons sans cesse à le reproduire, à retrouver des sensations qui en sont proches. Nous voyons clairement comment la notion d'immersion chez Winnicott se retrouve dans la définition commune du mot, cependant un questionnement émerge : comment relier ce que l'on appelle l'immersion vidéoludique, qui existe par le jeu et donc par l'aire intermédiaire d'expérience, à la notion d'immersion selon Winnicott ?

³ Né en 1896 et mort en 1971, Donald W. Winnicott est un pédiatre, psychiatre et enfin psychanalyste. Il a consacré son travail à l'étude du développement affectif chez l'enfant.

⁴ D. W. WINNICOTT, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

Afin de répondre à cette question il nous faut premièrement préciser que l'immersion vidéoludique fait partie d'un tout plus large : « l'immersion fictionnelle »⁵, celle-ci englobe le jeu mais aussi toutes autres activités reposant sur un univers fictionnel. Deuxièmement, pour répondre au questionnement, nous pouvons supposer qu'au cours d'un état d'immersion fictionnelle, l'aire intermédiaire ne joue plus son rôle médiateur vers la réalité extérieure. Elle ne relie plus vers un dehors mais apparaît comme un miroir à partir duquel le joueur serait pris dans une boucle narcissique le renvoyant à une réminiscence de l'état de contrôle et de toute puissante de la petite enfance. Il ne fait alors plus qu'un avec cette nouvelle réalité : une réalité fictionnelle.

Cependant, cette symbiose reste un phénomène très éphémère, malgré les efforts actuels de certains acteurs de l'industrie du jeu vidéo. Nous citerons à titre d'exemple le simulateur de FPS⁶ géant réalisé par *The Gadget Show*⁷. Ce dispositif a pour but de permettre la contextualisation de la réalité physique du joueur dans l'univers fictionnel, donnant ainsi au jeu un potentiel de prolongation de la symbiose bien plus important. Sa réalisation a demandé des capteurs de position, un tapis à bille géant, des écrans à 360 degrés, un poste informatique pour gérer toutes les informations et enfin des fusils de paintball tirant sur le joueur lorsque celui-ci se fait toucher dans le jeu.



1. Captures d'écran de l'émission *The Gadget Show*

⁵ J.M. SCHAEFFER, « *Pourquoi la fiction ?* », Paris, Le Seuil, 1999.

⁶ *First Person Shooter*, vue à la première personne.

⁷ Émission de télévision anglaise, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 17-06-2012) : <http://www.youtube.com/watch?v=eg8Bh5iI2WY>.

La symbiose peut se voir renforcée par ce dispositif sur une légère durée, mais subit en réalité un retour de force quant à l'implication de la réalité physique dans le jeu. En effet ce qui rend la partie si prenante c'est qu'en plus de toute la puissance de l'illusion déployée par le simulateur, le retour sur l'action du joueur (*feedback*) est réel, ici les billes de paintball. Ainsi tout l'aspect ludique et l'adrénaline, générés par l'enjeu de ne pas se faire toucher, amènent au final à une rupture plus brusque de l'immersion car la douleur physique, sensée renforcer le sentiment de réalisme de la situation (et donc d'immersion pour ce type de jeu) ramène très rapidement le joueur dans la réalité physique. Ceci a pour conséquence un désengagement du joueur qui quitte le jeu, comme le montre le reportage.

Nous pouvons remarquer que même avec ce genre de dispositif la symbiose reste encore éphémère car la réalité physique prend le pas sur la réalité fictionnelle. Il est alors pertinent de penser qu'au cours d'une partie de jeu vidéo, de la lecture d'un roman ou d'une séance de cinéma le sujet se retrouve à vivre sur deux réalités en même temps : premièrement la réalité physique où sa conscience est interpellée par lui-même (son corps, ses pensées, etc...) mais aussi par l'extérieur (le bruit des pop-corn au cinéma, un rayon de soleil aveuglant lors d'une lecture dans un parc, etc...) ; deuxièmement la réalité fictionnelle n'a de consistance que dans la conscience, car le sujet est capable de faire abstraction de la réalité extérieure. Ainsi au cours d'une activité pouvant ouvrir sur la réalité fictionnelle, le sujet ne cesse de faire des allers-retours entre ces deux niveaux d'existence.

Schaeffer et la croyance fictionnelle

Dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?*, Jean-Marie Schaeffer, philosophe et chercheur au C.N.R.S, qualifie cet état de « biplanaire »⁸ et le considère caractéristique de l'immersion fictionnelle. Il avance qu'au cours d'une immersion dans un univers fictionnel, la conscience du sujet se retrouve dans un état de conscience scindée, soit biplanaire. Il défend aussi qu'au cours d'une immersion fictionnelle, notre corps devient le lieu de « transferts perceptifs »⁹ entre la réalité et la fiction devenant ainsi le médiateur entre le « vrai » et le « fictionnel ». Selon lui, la fiction provoque une division entre notre capacité à percevoir les représentations, et notre système de vérification de ces représentations. Ainsi, lors d'une perception fictionnelle, l'immersion prend le rôle attribué aux croyances lors des autres situations de perceptions : nous ne sommes plus capable de définir si une chose est « vraie » ou « réelle », mais la croyons telle.

Cet aspect de croyance intervenant dans la perception fictionnelle nous apparaît comme primordial dans la compréhension du fonctionnement du phénomène d'immersion. C'est au cours des allers-retours effectués par le sujet entre les deux réalités qu'existe le risque de rupture de l'immersion. Cette rupture peut s'effectuer lors du retour à la réalité physique, car c'est à partir de celle-ci que l'aire intermédiaire d'expérience du sujet retrouve son rôle initial et ne fait plus office de miroir, permettant à la réalité fictionnelle d'exister. Cette aire intermédiaire d'expérience permet d'objectiver le monde, comme nous l'avons vu, autrement dit, elle permet de créer de la distance face au vécu afin d'y mettre du sens. La croyance fictionnelle nous apparaît alors comme un processus facilitant le retour du sujet vers la réalité fictionnelle.

⁸ Selon l'expression de J.M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op.cit*

⁹ *Ibid*, p.193.

Conclusion : l'immersion est un processus d'allers-retours entre deux réalités

Au vu de tout ce qui a été posé et analysé, nous pouvons conclure qu'à l'heure actuelle, l'immersion vidéoludique n'est pas une immersion au sens commun du terme. Elle fait partie d'un processus incluant d'une part une symbiose immersive, au sens winnicottien du terme, d'autre part des retours vers la réalité physique du joueur. Le maintien de la symbiose est actuellement le sujet d'étude de nombreux spécialistes du jeu vidéo, cherchant le dispositif qui permettra d'intégrer la réalité physique du sujet dans le jeu lui-même. Dans un pronostic extrémiste, nous pouvons imaginer comment certains dispositifs chercheront aussi à subvenir aux besoins vitaux durant l'expérience de jeu, dans le but d'obtenir cette réelle immersion. Ce genre d'orientation poserait de nombreuses questions éthiques, et surtout, ne s'intègre pas à la volonté de ce mémoire cherchant un juste milieu et non l'étude de l'extrême. De ce fait nous laissons de côté ces réflexions futuristes pour nous consacrer à l'étude du présent vidéoludique. Ainsi nous définissons l'immersion vidéoludique de la manière suivante.

L'immersion est un processus où le sujet voit sa conscience faire des allers-retours entre deux réalités : fictionnelle et physique. Les ruptures engendrées par la réalité physique sont tenues à l'écart par la croyance à la fiction, ceci permettant au processus de se répéter sur toute la durée du jeu. Ce processus semble motivé par la recherche commune d'un état primaire, d'une immersion originelle, faisant référence à la petite enfance.

Chapitre 2

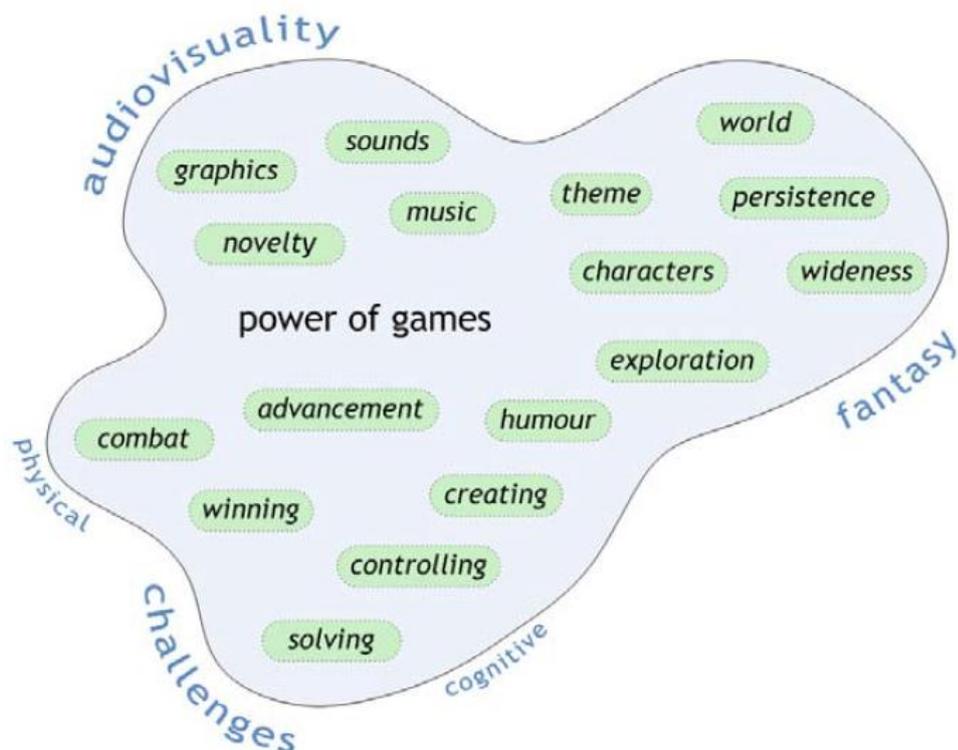
Les différentes dimensions de l'immersion

Dans le chapitre précédent nous avons pu définir ce qu'est selon nous le processus d'immersion. Première étape essentielle à notre projet plastique, elle ouvre cependant sur une nouvelle réflexion : nous avons établi que la motivation du processus immersif est portée par la volonté de retrouver les sensations de la petite enfance et qu'elle est commune à tous. Mais chaque personne étant différente, les voies pour accéder à cette immersion sont-elles les mêmes ? Il apparaît que non. Dans les nombreux outils accessibles au game designer, il existe ce que l'on appelle la Persona. Venant du domaine de l'ergonomie, cet outil sert à définir la cible du jeu, à comprendre sa façon de voir le monde et sa manière d'y évoluer. C'est aussi un moyen d'identifier ses attentes. Compte tenu de la diversité des individus, il apparaît logique que chaque joueur n'attend pas la même chose d'un jeu, et que le contenu doit être orienté en fonction de ses besoins. Ainsi il semble évident qu'une diversité de contenu traduit l'aspect multidimensionnel de l'immersion vidéoludique.

Dans ce chapitre nous allons tenter de définir quelles sont les différentes facettes du processus immersif. Cette recherche correspond à la seconde étape d'identification de la notion d'immersion, nous avons défini ce qu'elle est, il s'agit désormais de définir ce qui la compose. Pour ce faire nous nous baserons sur le travail de différents chercheurs comme Laura Ermi et Frans Mäyrä, tous deux chercheurs au laboratoire Hypermédia de l'université de Tampere en Finlande ; ou encore Dominique Arsenault et Martin Picard, professeur au département d'histoire de l'art et d'étude cinématographique de l'université de Montréal.

Le SCI-model d'ERMI et MÄYRÄ

En 2003, Laura Ermi et Frans Mäyrä entament une série d'interviews de plusieurs enfants jouant activement aux jeux vidéo et de leurs parents. Au cours des entretiens ils notent les différences notables de point de vue quant à l'apparition de l'immersion dans la pratique des jeux vidéo. Les parents, ne jouant quasiment pas, sont persuadés que les graphismes de haute qualité, très réalistes, tout comme l'audio sont les garants de l'immersion vidéoludique. A l'inverse, les enfants insistent sur le fait qu'ils se sentent plus immergés dans un livre ou face à un film que lors de leur session de jeu. Intrigués par ces deux façons de voir l'immersion dans les jeux vidéo, les deux chercheurs ont poussé leur analyse afin de mettre en lumière les éléments composant le plaisir de l'expérience vidéoludique. La figure 1 représente le résultat de leur investigation.



2. Figure 1 : Eléments relatifs à l'expérience de jeu agréable.¹

¹ L. ERMI et F. MÄYRÄ, "Power and control of games: Children as the actors of game culture", in coll. *Level Up: Digital Games Research Conference*, dir. M. Copier, J. Raessens, Utrecht, University of Utrecht and Digital Games Research Association (DiGRA), Novembre 2003, pp. 234-244.

De leur figure ressortent trois aspects centraux nécessaires à une expérience vidéoludique réussie : le style et la qualité de l'audiovisuel, le niveau de challenge et enfin le monde imaginaire proposé.

Ermi et Mäyrä ont continué leurs travaux de recherche et lors de la conférence internationale de la « Digital Games Research Association » ils ont proposé leur *Sensory Challenge-based Imaginative model (SCI-model)* qui permet d'identifier les trois dimensions clés de l'immersion, tout en les mettant en relation avec d'autres composants fondamentaux de l'expérience vidéoludique. Ainsi, selon Ermi et Mäyrä, les trois dimensions clés de l'immersion sont :

- L'immersion sensorielle (*Sensory immersion*)

Elle est relative à l'audiovisuel utilisé dans les jeux vidéo. Elle est la plus évidente des immersions, celle dont les personnes n'ayant pas ou peu d'expérience dans le jeu considèrent comme porteuse de toute la puissance immersive (comme les parents lors de l'étude en 2003). Les univers en trois dimensions extrêmement travaillés, tant au niveau graphique ou des effets de physique que de l'ambiance sonore, possèdent clairement une puissance capable de surclasser complètement les stimuli venant du monde physique, s'accaparant ainsi les sens du joueur.

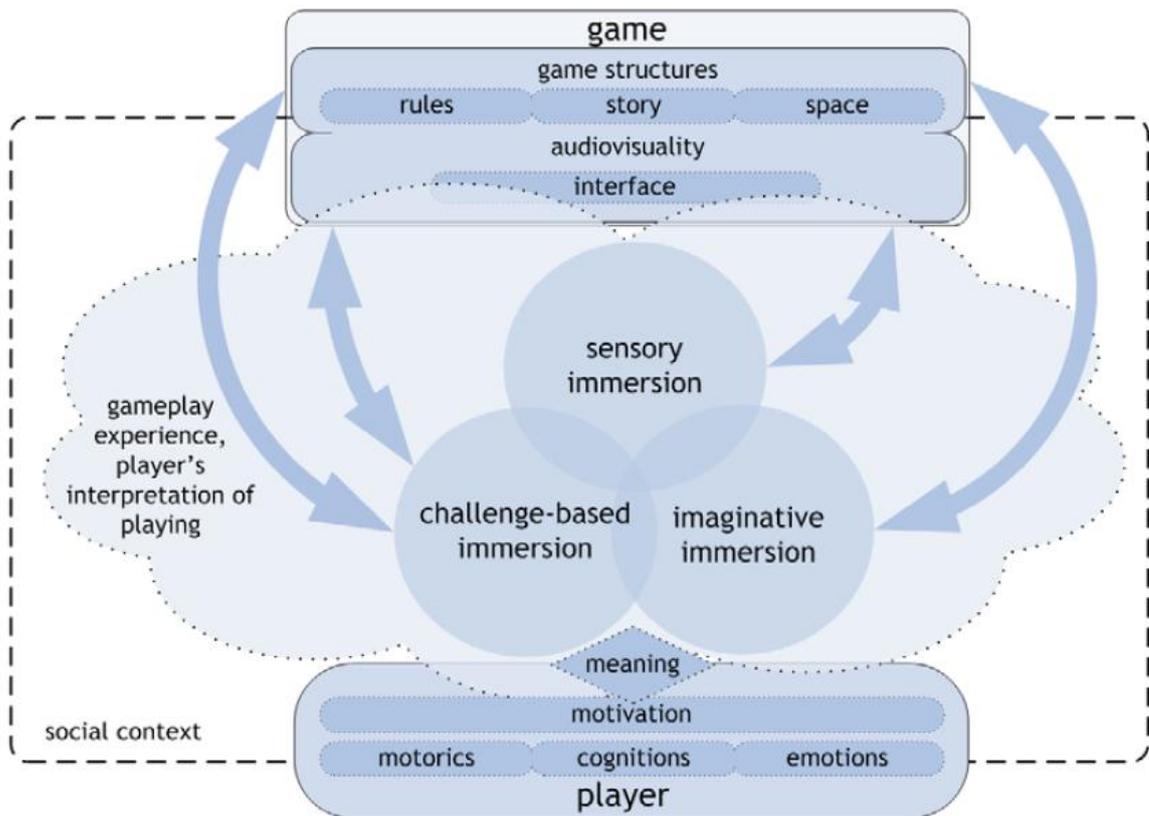
- L'immersion basée sur le challenge (*Challenge-based immersion*)

Il s'agit du seul type d'immersion réellement spécifique au jeu vidéo, car il est basé sur l'interaction entre le jeu - proposant un défi, un challenge - et le joueur - tentant de résoudre ce défi grâce à ses capacités. Les challenges sont de deux genres : le premier est basé sur l'habileté sensorimotrice du joueur, par exemple en jouant avec les contrôles à effectuer et la rapidité de réaction nécessaire ; le deuxième est basé sur la capacité cognitive du joueur, en lui proposant par exemple des puzzles contextualisés à résoudre. Il est courant de retrouver ces deux types de challenges mixés entre eux au cours d'une partie. En plus d'être l'immersion représentative du jeu vidéo, elle est aussi la plus puissante si elle est bien conçue. La puissance du sentiment de satisfaction découlant de la réussite de ce genre d'action est basée sur

ce que Mihaly Csikszentmihalyi² appelle l'expérience optimale, nous reviendrons sur cette notion plus en détail par la suite.

- L'immersion imaginative (*Imaginative immersion*)

Ce dernier type d'immersion est le processus permettant au joueur de se retrouver absorbé, immergé, par l'univers diégétique proposé par le jeu vidéo. C'est une zone où l'on donne la possibilité au joueur d'utiliser son imagination. Elle est portée par les éléments fictionnels constitutifs de l'univers proposé par le jeu. On y retrouve le monde (son histoire, sa géographie propre), les personnages auxquels le joueur peut s'identifier et le scénario, puissant moteur pour l'imagination du joueur.



3. Figure 2 : Le SCI-model.³

² Mihály Csikszentmihályi est un psychologue hongrois. Il est considéré comme l'une des figures de proue du courant de la « psychologie positive ».

³ L. ERMI et F. MÄYRÄ, "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion", in coll. *Changing Views : Worlds in play*, article sélectionné lors de Digital Games Research Association's second international conference, Tampere, University of Tampere, Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, 2005, pp. 15-27.

Comme nous pouvons le remarquer, le modèle considère que l'expérience de jeu, en d'autres termes l'immersion, s'incorpore dans un contexte social. Le *gameplay* représente l'interaction entre la structure du jeu et le joueur, les deux étant inscrits dans la réalité par le contexte social. Ainsi cette interaction permet au joueur de créer du sens, et ce soutenu par les trois dimensions immersives, qui ne se retrouvent pas dissociées mais bel et bien imbriquées les unes aux autres.

A ces trois dimensions, nous voulons y associer une quatrième. Cette dernière a véritablement émergée grâce à l'essor des MMORPG⁴, principalement *World Of Warcraft*⁵ (WOW). C'est dans son article « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communauté et apprentissages »⁶ que Vincent Berry⁷ aborde cette dernière dimension immersive qu'il nomme anthropologique.

- L'immersion anthropologique :

Durant les longues heures de jeu dans un MMORPG, les joueurs vont être en contact avec un grand nombre d'autres joueurs. Ainsi il a été observé l'apparition d'un ensemble de règles sociales : langage particulier, forme d'humour, des formes de sociabilité particulières. L'apprentissage et le partage de cette forme de socialisation tout à fait particulière génèrent l'immersion anthropologique. On a pu observer des joueurs donnant plus d'importance au fait de faire partie de cette sphère sociale que de jouer au jeu. Les joueurs vont même jusqu'à se grouper en guilde, chacune prônant son individualité au sein de cette sphère sociale particulière. Ainsi, comme le dit Vincent Berry, plus que de jouer au jeu proposé, on assiste « à l'émergence de communautés qui jouent à être des tribus »⁸.

⁴ Massive Multiplayer Online Role Playing Game, jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

⁵ *World of Warcraft*, Blizzard, 2004.

⁶ V. BERRY, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communauté et apprentissages », 2006, [en ligne] disponible à l'URL suivant (consulté le 03.07.12) :

http://www.omnsh.org/spip.php?article99&var_recherche=berry.

⁷ Vincent Berry est maître de conférences à l'université de Paris 13, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux portent sur l'analyse des loisirs, des jeux et des médias.

⁸ *Ibid*, p 8.

Cette dernière dimension immersive reste particulière, sa puissance permet de démultiplier la propension à l'immersion d'un jeu, pour preuve il suffit de regarder les chiffres de World of Warcraft avec plus de douze millions de joueurs actifs. D'un autre côté, cette immersion ne peut exister qu'au travers des trois premières dimensions, elle ne peut se suffire à elle-même : c'est parce que les autres dimensions remplissent bien leur rôle que cette dernière peut alors s'activer, renforçant ainsi la capacité du jeu à générer de l'immersion et surtout à la maintenir car l'immersion anthropologique n'est possible que sur une durée importante de jeu.

Nous venons de voir quelles sont les quatre dimensions clés, ou types d'immersion, qu'il est nécessaire de considérer lors de la conception d'un jeu vidéo. Avant d'aller plus en avant sur notre objet de mémoire, il nous semble pertinent de continuer à interroger ces types. Il apparaît que les expériences permises par les jeux vidéo sont trop variées pour n'être catégorisées qu'à partir de ces trois types d'immersion que nous venons de mettre en lumière.

Les sous types des dimensions immersives

En complément aux travaux d'Ermi et Mäyrä, Dominic Arsenault et Martin Picard proposent dans leur article « *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique*⁹ » de subdiviser les dimensions immersives du SCI-model. Partant du constat que la dimension sensorielle de *Final Fantasy VII*¹⁰ diffère grandement de celle que l'on peut trouver dans *Doom* par exemple ils proposent différentes nuances afin de mieux prendre en compte la grande diversité des expériences produites par les jeux vidéo.

⁹ D. ARSENAULT et M. PICARD, « *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique* », disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 27.06.12) : http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf .

¹⁰ *Final Fantasy VII*, Square, 1997.

Pour l'immersion sensorielle ils préconisent trois sous-types d'immersion :

- L'immersion viscérale :

Elle est rattachée à la notion *Ilinx*, l'une des quatre rubriques de la catégorisation du jeu développé par Roger Caillois¹¹ dans son ouvrage *Les jeux et les hommes*¹². L'*Ilinx* se caractérise par la poursuite du vertige, plus particulièrement par « une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéanti la réalité avec une souveraine brusquerie ».¹³ Ce sous type se retrouve au travers des *Fisrt Person Shooter*, surtout dans ceux qui mettent en scène des univers saisissants, tel que *Crysis*¹⁴ ou *Far Cry*¹⁵. Les *survival horror*¹⁶ sont aussi bien représentatifs du sous genre avec des titres comme *Alan Wake*¹⁷ ou *Dead Space*¹⁸.



4. Capture d'écran de *Dead Space*

¹¹ Roger Caillois était un écrivain, sociologue et critique littéraire français.

¹² R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

¹³ *Ibid*, pp.67-68.

¹⁴ *Crysis*, Crytek, 2007.

¹⁵ *Far cry*, Crytek, 2004.

¹⁶ Le survival horror est un type de jeu vidéo dans lequel le joueur doit survivre dans un environnement hostile et angoissant peuplé de monstres, morts-vivants ou autres créatures surnaturelles. L'action est généralement présentée sous une perspective objective dans laquelle le personnage incarné est visible de dos.

¹⁷ *Alan Wake*, Remedy, 2010.

¹⁸ *Dead Space*, Electronic Art, 2008.

- L'immersion contemplative :

Il s'agit ici des jeux permettant une immersion par la beauté graphique et sonore de l'univers proposé. Le joueur se retrouve presque hypnotisé en se déplaçant dans cet univers regorgeant de détails sur lesquels il est plaisant de s'arrêter. Arsenault et Picard citent comme référence de ce genre *Myst*¹⁹ dont les graphismes et l'atmosphère sont garants d'une immersion contemplative. Nous citerons aussi le jeu *Flower*²⁰, plus récent qui nous semble être le véritable représentant de ce sous type immersif : le jeu permet de diriger un pétale qui fait éclore les fleurs sur son passage, créant au fur et mesure une farandole multicolore. La réalisation graphique et sonore de l'univers se positionne entièrement sur le sous type contemplatif. Encore plus récent, et par le même concepteur, nous trouvons *Journey*²¹ dont la dimension contemplative a été renforcée par le principe multi-joueurs du jeu, basé sur la rencontre avec l'autre : la communication passe par une gestuelle à base de petits sauts, de tournoiements et la faculté de créer une petite bulle de magie.



5. Capture d'écran de Flower



6. Capture d'écran de Journey

¹⁹ *Myst*, Cyan, 1994.

²⁰ *Flower*, Thatgamecompany, 2009.

²¹ *Journey*, Thatgamecompany, 2012.

- L'immersion kinésique :

Le dernier sous type de la dimension sensorielle s'attache aux jeux axés principalement sur l'aspect sensori-moteur, soit des jeux dont le cœur de *gameplay* se retrouve être la performance physique ou la « tactilité ». Ce genre d'orientation nécessite très souvent un dispositif particulier, permettant la mise en avant du sensori-moteur. Ainsi on y trouve des tapis de sol pour *Dance Dance Revolution*²², les manettes guitares ou batteries pour *Rock Band*²³, la Wiimote et le Nunchuk pour la console Wii de Nintendo et surtout la Kinect de Microsoft qui permet désormais de prendre en compte le corps en entier. Ce sous type immersif a aussi fait émerger tous les jeux de fitness et autres types de remise en forme.



7. Capture d'écran d'une vidéo de joueur²⁴ sur *Dance Dance Revolution*

²² *Dance Dance Revolution*, Konami, 2002.

²³ *Rock Band*, Harmonix, 2007.

²⁴ Vidéo disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 28.06.12) : http://www.youtube.com/watch?v=n1q_Hd8QmFA&feature=related.

Pour la dimension imaginative, Arsenault et Picard se sont basés sur les travaux de Marie-Laure Ryan²⁵. Son texte « *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*²⁶ » met en lumière trois sous-types d'immersion liés à la littérature : l'immersion spatiale, temporelle et émotionnelle.

C'est à partir de ces derniers qu'Arseault et Picard décident de subdiviser la dimension imaginative de l'immersion en trois et renomment les sous-types :

- L'immersion diégétique :

Elle repose sur le fait que le joueur se retrouve immergé dans l'univers diégétique, univers évoqué et représenté par l'œuvre. Le processus immersif est ici assuré en procurant un sentiment de présence dans le monde fictionnel proposé au joueur. Cette présence ne peut apparaître qu'à partir du moment où le jeu donne un sens à des lieux (*sense of place*) au joueur. Ce sens se construit en mettant à disposition un maximum d'informations sur l'univers. Ainsi, plus le nombre de détails et de précisions est important, plus le lieu prend sens, et plus le joueur se sent présent, immergé dans l'univers fictionnel. On comprend ainsi comment des jeux s'inscrivant dans un univers préexistant arrivent à produire une puissante immersion diégétique ; nous citerons pour l'exemple la série des *Jedi Knight*²⁷, jeux se déroulant dans l'univers riche de *Star Wars*. Il existe de parfaits exemples se basant sur cette immersion, prenons la série des *Elder Scroll*²⁸, avec *Oblivion*²⁹ ou *Skyrim*³⁰, dont le contenu des jeux, déjà riche par leur aspect immense et réaliste, est agrémenté par de nombreux livres consultables directement dans l'univers et donnant un nombre d'informations supplémentaires sur l'univers difficilement quantifiable mais totalement secondaire. Ces informations n'existent que pour donner un passé, et donc

²⁵ Marie-Laure Ryan est une littéraire et critique reconnue et plusieurs fois récompensée pour son travail sur la narratologie, la fiction et la cyberculture. Elle est actuellement en poste à l'université du Colorado.

²⁶ M.-L. RYAN, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, MD, 2001, p.158.

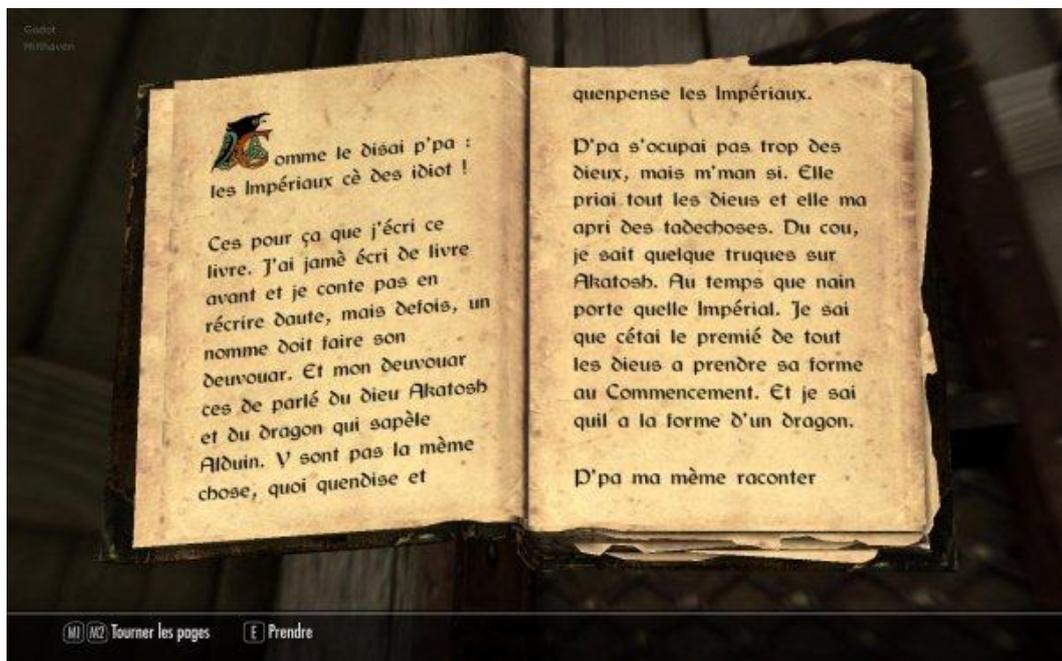
²⁷ *Jedi Knight*, série de huit jeux développés par Lucas Art à partir de 1995.

²⁸ *Elder Scroll*, série de cinq jeux développés par Bethesda depuis 1994.

²⁹ *Oblivion*, Bethesda, 2007.

³⁰ *Skyrim*, Bethesda, 2011.

de la profondeur, à l'univers. Ceci a pour résultat d'augmenter l'immersion diégétique pour tout joueur cherchant à aller plus loin dans sa connaissance du monde fictionnel auquel il prend part.



8. Captures d'écran de Skyrim

- L'immersion narrative :

Ce sous-type d'immersion prend le contre-pied de l'immersion diégétique. En effet au lieu de mettre en avant la découverte de l'univers, elle met l'accent sur l'histoire racontée, incitant le joueur à se hâter afin de découvrir ce qu'il va arriver dans le récit. Elle se situe donc dans une dimension plus temporelle, à l'instar de l'immersion diégétique qui est spatiale, car elle est mue par le désir du joueur de connaître la fin de l'histoire. L'outil principalement utilisé par cette immersion est la quête à accomplir. Les jeux les plus représentatifs de cette immersion sont les jeux d'aventure et les jeux de rôle, surtout japonais. En effet, un RPG³¹ tel que *Skyrim* mélange savamment l'immersion diégétique avec l'immersion narrative ; par contre des jeux tels que la série des *FINAL FANTASY*³² ou des *DRAGON QUEST*³³ sont bien plus accés sur l'aspect narratif de l'immersion. Ce genre se voit donc très souvent doté de scénario à multiple retournements et imbrications, et souvent multiples fins.



9. Capture d'écran de *Final Fantasy X*

³¹ Role Playing Game, ou jeu de rôle.

³² *Final Fantasy*, série de seize jeux développés par Square Soft, devenu Square Enix, depuis 1987.

³³ *Dragon Quest*, série de dix jeux développés par Enix, devenu Square Enix, depuis 1986.

- L'immersion identificatrice :

Enfin le dernier sous-type de l'immersion imaginative est celui dont le moteur se trouve dans la relation entre l'avatar du joueur, son double dans le jeu, et le joueur lui-même. L'identification est le processus où le spectateur/joueur se reconnaît dans le personnage fictionnel, bien souvent le héros de l'histoire. Ce concept est souvent utilisé dans le cinéma, le théâtre, la photo ou la littérature, afin de transmettre des émotions. Le jeu vidéo, de par sa nature interactive, permet une mise en place puissante du processus identificateur. Certaines spécificités de la caméra liées à l'interaction rendent le processus encore plus efficace. Prenons par exemple les points de vue tels que le FPS, où la focalisation interne lève quasiment toutes les barrières à l'identification, ou la vue à la troisième personne, où l'expérience de contrôler un personnage durant des heures et de si près provoque une forte relation d'attachement. Un exemple très parlant est *Shadow of The Colossus*³⁴, lorsque le seul compagnon du héros, son cheval Agro, tombe dans un gouffre vers la fin du jeu créant un puissant sentiment de déchirement.



10. Capture d'écran de *Shadow of The Colossus*

³⁴ *Shadow of The Colossus*, SCE Japan Studio, 2005.

Pour la dimension immersive basée sur le challenge, Arsenault et Picard rejoignent la distinction que font Ermi et Mäyrä, c'est-à-dire les deux types de challenge. Ils préconisent ainsi deux sous-types :

- L'immersion physique :

Celle-ci requiert au joueur de l'habileté et de la dextérité dans la manipulation du dispositif (manette ou autre), ainsi que des réflexes et de la coordination.

- L'immersion cognitive :

Pour ce dernier sous-type, c'est l'analyse et la compréhension des schémas (*pattern*), que ce soit comment vaincre un ennemi ou finir un puzzle, qui génère l'immersion.

La quatrième dimension clé à l'immersion, l'anthropologique, est comme nous l'avons précisé plus en avant, dépendante de la réussite des autres immersions pour se mettre en place. Nous la considérons ainsi comme transversale à tous les types et sous-types qui viennent d'être exposés.

Nous proposons la figure 3 afin de bien mettre en relation toutes les immersions décrites jusque-là.

Immersion Sensorielle	Immersion basée sur le Challenge	Immersion Imaginative
Immersion Viscérale	Immersion Physique	Immersion Diégétique
Immersion Contemplative		Immersion Narrative
Immersion Kinésique	Immersion Cognitive	Immersion Identificatrice
Immersion anthropologique		

11. Figure 3 : Les différents types et sous-types clé de l'immersion vidéoludique.

Genres et immersion

Nous venons de mettre en lumière les différents types et sous types constituant l'immersion vidéoludique. Afin de pouvoir considérer à quels types nous allons nous référer dans la conception de notre objet de mémoire, nous devons désormais établir un lien entre genre vidéoludique et type d'immersion. En effet, le jeu vidéo ayant son histoire et ses usages propres : lorsqu'on établit le genre du jeu que l'on veut concevoir, il faut bien évidemment prendre en compte ce que le joueur va attendre de ce genre ; l'inverse étant vrai aussi, s'il l'on veut travailler avec un type d'immersion en particulier, il vaut mieux savoir où le joueur attend qu'elle se situe dans le paysage vidéoludique actuel. Ainsi, dans le but d'une démarche créatrice réflexive, nous proposons de déterminer ces liens entre genre vidéoludique et type d'immersion, et ce, en se basant sur des travaux scientifiques et notre expérience personnelle de joueur. Pour les genres vidéoludiques nous nous appuyerons sur une typologie classique que l'on retrouve la plupart du temps dans les commerces ou les sites critiques de jeux vidéo.

Avant de démarrer il nous semble important de noter qu'à l'heure actuelle, nombreux sont les jeux qui tentent d'augmenter leur potentiel immersif en travaillant sur la diversité de leur types et sous-types d'immersion, offrant ainsi de nombreux mélanges, plus ou moins réussis. Ce que nous souhaitons mettre à jour ici, ce n'est pas la multitude de variations existantes entre les types d'immersion par genre, mais de définir clairement ce qui est indispensable comme type immersif par rapport à un genre.

Voici les douze genres que nous avons sélectionnés pour notre étude :

Action	Aventure	Course	FPS
MMOG	Plates-formes	Réflexion	RPG
Rythme	Simulation	Sport	Stratégie

Il existe de nombreux autres genres, principalement des hybrides des douze présentés, que nous n'évoquerons pas pour des soucis de concision.

Le tableau ci-dessous montre nos résultats d'analyse concernant la correspondance entre les genres vidéoludique et les types, et sous types, d'immersion développés dans ce chapitre.

Genres	Immersion(s) principale(s)	Sous type immersif associé
Action	Challenge	Physique
Aventure	Challenge / Imaginative	Cognitive / Narrative
Course	Challenge / Sensorielle	Physique / Viscérale
FPS	Challenge / Sensorielle	Physique / Viscérale
MMOG	Anthropologique / Imaginative	Identificatrice
Plates-formes	Challenge	Physique
Réflexion	Challenge	Cognitive
RPG	Imaginative	Diégétique / Identificatrice / Narrative
Rythme	Sensorielle / Challenge	Kinésique / Physique
Simulation	Challenge	Physique / Cognitive
Sport	Challenge	Physique / Cognitive
Stratégie	Challenge	Cognitive

- **Les jeux d'action** font appel aux réflexes et à la virtuosité du joueur, et ce, au travers d'une nécessité de synchronisation des actions à accomplir afin d'avancer dans le jeu. On comprend ainsi aisément que l'immersion principale est celle liée au challenge, et que l'immersion physique est le sous type le plus approprié. Les jeux de combat ou bien les *beat them all*³⁵ sont clairement basés sur la réalisation de « combo », ou enchaînements de touches particulières, et ce, dans un environnement hostile demandant des réflexes et de la coordination.
- **Les jeux d'aventure** sont très proches de la construction d'un film. Il y a une histoire qui est racontée, et le joueur doit résoudre des petites énigmes lui barrant le passage afin de pouvoir continuer son évolution dans le jeu. Les *point'n'click*³⁶ sont l'exemple le plus parlant de ce genre vidéoludique. Ainsi l'histoire et les énigmes se voient insérées respectivement dans l'immersion imaginative et l'immersion basée sur le challenge ; et les sous-types associés sont l'immersion narrative et l'immersion cognitive.
- **Les jeux de course** mettent le joueur dans la situation d'un pilote de véhicule. Les ressorts de ce genre, que le jeu soit traité de manière réaliste ou non, sont clairement les réflexes et l'habileté à manipuler le dispositif, ceci permettant de rester sur la route, d'éviter les obstacles et de se placer en première place. Un des autres aspects très souvent mis en avant est la sensation de vitesse qu'offre le jeu, de nombreux opus tels que les *Need for Speed*³⁷ ou bien *WipEout*³⁸ sont centrés autant sur le challenge que sur la création de ce sentiment de vitesse étourdissant. Ainsi l'immersion basée sur le challenge et son sous-type physique correspondent au premier aspect des jeux de course ; le second aspect étant compris dans l'immersion sensorielle, principalement dans l'immersion viscérale.

³⁵ Il s'agit de jeu de combat à progression. En plus des nombreux ennemis, le joueur va devoir avancer dans les niveaux afin d'arriver à la fin du jeu.

³⁶ Ce sont des jeux dont la navigation s'effectue en pointant et en cliquant à l'endroit où l'on désire amener le personnage.

³⁷ *Need for speed*, série de 24 jeux, développés par Electronic Art depuis 1994.

³⁸ *WipEout*, série de 9 jeux, développés par Psygnosis depuis 1995.

- **Les FPS** sont eux aussi basés sur les réflexes et la maîtrise du dispositif, l'immersion basée sur le challenge, et principalement l'immersion physique, est donc présente et importante. Mais le positionnement du joueur, en vue à la première personne, induit une dimension plus orientée sur l'immersion viscérale :

« [...] contrairement à ce que l'on pourrait penser spontanément, celle-ci [la vue à la première personne] n'apporte pas un surcroît d'incarnation, l'impression d'être dans la peau du personnage, mais bien plutôt le sentiment inverse d'un vertige, d'une désincarnation, d'une perte de repères. »³⁹

- **Les MMOG**, ou jeu massivement en ligne, ont, nous l'avons vu plus en avant, fait émerger une nouvelle forme d'immersion. Cette immersion anthropologique vient du nombre de joueurs et des outils de socialisation mis à disposition de ces derniers, créant des jeux où le social et la représentation de soi y sont primordiaux. C'est donc aussi cette importance du paraître qui fait de l'immersion imaginative, et principalement de l'immersion identificatrice, un des piliers de ce genre.
- **Les jeux de plates-formes** demandent au joueur dextérité et habileté afin de sauter d'une plateforme à une autre, d'éviter les pièges, jusqu'à la fin du niveau. Il s'agit d'un genre simple, ne se basant que sur le challenge, l'immersion physique est donc ici la plus représentative.
- **Les jeux de réflexion** sont l'autre pendant de l'immersion basée sur le challenge. Il s'agit de jeux orientés uniquement sur des énigmes, des casse-têtes, des puzzles, des dédales à résoudre. Le jeu ne demande pas d'habileté particulière si ce n'est l'intelligence. L'immersion cognitive en est évidemment la principale, voire l'unique, composante.

³⁹ M. TRICLOT, *La philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2011, pp. 81 82.

- **Les RPG**, ou jeux de rôle, se basent souvent sur l'ensemble des immersions. Étant des jeux complets, longs, et conçus pour un public averti, ils doivent réunir un grand nombre de conditions. Cependant l'élément le plus important d'un RPG est clairement son contenu diégétique : un joueur pourra passer sur un mauvais système de combat si l'histoire ou l'univers l'enchantent ; l'inverse étant faux. Ainsi l'immersion imaginative doit être centrale dans la conception d'un RPG. L'importance entre les sous-types dépend par contre du pays où le jeu est conçu : un RPG japonais mettra très souvent l'immersion narrative en avant, comme par exemple la série de *Final Fantasy* ou bien des *Dragon Quest* ; un RPG occidental aura tendance à mettre en avant l'immersion diégétique, comme par exemple les *Elder Scroll* ou bien la série des *Might and Magic*⁴⁰.
- **Les jeux de rythme** demandent au joueur de suivre une séquence de mouvement et de maintenir un rythme. Ces jeux ont très souvent un dispositif particulier, faisant appel directement au corps du joueur, comme les guitares-manettes ou les tapis de danse. L'immersion sensorielle, et principalement l'immersion kinésique, émerge de ce genre. L'immersion basée sur le challenge, et son sous-type l'immersion physique sont aussi bien présentes car, avec ou sans dispositif particulier, le jeu demandera dextérité et habileté de la part des joueurs.
- **La simulation** intègre les jeux de gestion, de simulation de course, les *god game*⁴¹. Ce sont des jeux très souvent conçus pour des joueurs expérimentés, proposant des mécaniques de jeu complexes et souvent longues à maîtriser. L'immersion basée sur le challenge est l'aspect le plus important de ce genre. Les sous-types dépendent également du type de simulation. En effet une simulation de jeu de voiture demandera une grande maîtrise du dispositif, l'immersion physique. Par contre des jeux de gestion, tel que la série des *Civilization*⁴², sont axés sur la compréhension des plans de l'adversaire et l'ajustement de celui du joueur en fonction, elle fait donc appel à l'immersion cognitive.

⁴⁰ *Might and magic*, série de 10 jeux développés par The 3DO Compagny depuis 1986.

⁴¹ Le *God Game*, ou jeu de simulation divine, met le joueur à la place d'un dieu, avec les pouvoirs en découlant.

⁴² *Civilization*, série de 8 jeux développés par MicroProse depuis 1991.

- **Les jeux de sport** mettent en scène tous les différents sports, que ce soit football, baseball, tennis, etc... Le traitement du moteur physique⁴³ peut varier d'un jeu à l'autre, mais la composante qui est toujours très explicite, c'est la compétition. Il n'est donc pas surprenant que l'immersion basée sur le challenge soit prépondérante de ce genre. De manière générale les deux sous-types, physique et cognitif, sont présents au même niveau : dans un jeu de tennis, il faut que le joueur maîtrise le dispositif pour faire un service slicé, mais cela ne suffira pas pour gagner, il faudra aussi appliquer une stratégie en fonction de l'adversaire.
- **Les jeux de stratégie** demandent une réflexion habile et un bon sens de la planification pour gagner. On pourra citer la série phare des *Total War*⁴⁴, dont la gestion des batailles et les nombreuses stratégies applicables ont fait la réputation. Ici, on voit clairement l'importance de l'immersion basée sur le challenge, et principalement l'immersion cognitive.

⁴³ Un moteur physique sert à la résolution de problèmes mécaniques de base, tels que les collisions, les forces, la cinétiques, etc...

⁴⁴ *Total War*, série de 7 jeux développés par The Creative Assembly depuis 2000.

Conclusion : catégorisation du projet plastique en fonction du genre vidéoludique et du type d'immersion

Au travers de ce chapitre nous avons pu voir le détail des différentes immersions et nous les avons associés avec les genres vidéoludiques actuels. Nous sommes donc en mesure désormais d'avancer dans la conception de notre objet en définissant un genre, ce qui nous indiquera l'immersion à traiter, ou du moins le type attendu. Nous avons choisi un type de jeu qui fasse déjà référence au contexte sociétal actuel. A bien y regarder, nous sommes poussés, stimulés à réagir, mais nos possibilités d'agir sont diminuées. Les jeux d'action s'inscrivent dans cette perspective. Très souvent l'action est remplacée par la stimulation. La stimulation implique une absence de réflexion. Ceci nous semble être une métaphore adéquate au modèle capitaliste, car si les gens venaient à avoir une réelle prise de conscience sur le système, celui-ci disparaîtrait. Un jeu se basant alors uniquement sur un challenge comme l'immersion physique, nous semble être une belle métaphore du système. Mais afin d'être encore plus impactant sur notre contenu, nous avons choisi un sous genre aux jeux d'action, il s'agit des jeux dit « *runner* » : le joueur se voit aux commandes d'un personnage qui ne cesse de courir, le but étant de marquer le plus de points possible avant de mourir. Nous voyons dans ce genre de jeu un apport supplémentaire à notre volonté de représenter le système capitaliste, l'aspect de course sans fin pour obtenir plus de crédits, ces derniers étant tout ce qu'il reste de l'action une fois le personnage mort, le seul but est alors d'accumuler des biens, des points, de l'argent et le joueur est défini par son nombre de crédits. Il y a dans ce genre de jeu une très forte présence de l'idéologie capitaliste, ce qui nous semble donc être un choix pertinent quant à notre volonté de mettre en avant les mécaniques biaisées du système au travers d'un jeu.

Chapitre 3

La création et le maintien de l'immersion vidéoludique

La définition de la notion d'immersion et de ses composantes ayant été posée, la prochaine marche concernant notre démarche créatrice est de comprendre comment le jeu vidéo arrive à créer ce processus. Existe-t-il des outils particuliers ? Des règles à ne surtout pas négliger ? Un type de contenu plus ou moins adapté à l'émergence du processus ? Et une fois le processus amorcé, comment celui-ci est-il maintenu ? Les moyens permettant de créer l'immersion sont-ils les mêmes que ceux qui permettent de la maintenir ? Y a-t-il au final le besoin de maintenir le processus immersif, ou les outils permettant l'émergence de l'immersion se suffisent-ils à eux même ? Répondre à toutes ces questions nous apparaît comme une réelle nécessité quant à notre objet de mémoire. Notre définition de l'immersion est essentielle pour la suite de nos travaux, il lui manque cependant les méthodes associées sur ces conditions d'apparition. Ainsi cette partie va mettre en lumière l'existence ou non de méthodes, d'outils ou de structures particulières permettant, premièrement, de créer l'immersion vidéoludique, deuxièmement, de la maintenir tout au long d'une partie.

Pour ce faire nous allons en premier lieu investir les travaux de Sébastien Genvo¹, basés sur l'immersion, la jouabilité et la structure de jeu. Dans un deuxième temps nous irons interroger le concept d'« expérience optimale », ou théorie du *flow*, de Mihály Csíkszentmihályi², que nous avons évoqué dans notre précédent chapitre par rapport à la dimension d'immersion basée sur le challenge. Enfin nous verrons comment Jenova Chen³ a appliqué la théorie du *flow* aux jeux vidéo. Sans recouvrir l'ensemble des disciplines qui pourraient intervenir dans les réponses à nos questionnement, il nous semble que le choix de ces chercheurs reste le plus pertinent car leur recherches sont applicables sur ce qui nous paraît être le cœur du jeu vidéo : l'interactivité entre le joueur et le dispositif de jeu.

¹ Sébastien Genvo est maître de conférences à l'université de Lorraine et membre du centre de recherche sur les médiations.

² M. CSÍKSZENTMIHÁLYI, *Vivre, La psychologie du bonheur*, Robert Laffont, 2004, p.73.

³ Xinghan (Jenova) Chen, Directeur Créatif et Co-fondateur de thatgamecompagny.

Le gameplay, condition sine qua non

Dans son article « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité⁴ », Sébastien Genvo pose une réflexion qui nous semble être capitale quant à notre questionnement :

« Si le gameplay ne peut garantir l'immersion dans un univers ludique (il est plus ou moins bon), il n'en constitue pas moins la condition *sine qua non* d'apparition. En ce sens, la jouabilité est un aspect essentiel qui doit être analysé si l'on souhaite cerner les facteurs permettant l'immersion au sein des médias numérique à vocation ludique. »⁵

Ainsi Genvo pose clairement le *gameplay*, la jouabilité d'un jeu vidéo, comme un des éléments indissociables de la création de l'immersion vidéoludique. Il en existe bien d'autres, comme par exemple la qualité photo-réaliste du jeu ; ou bien, comme l'immersion diégétique nous le laisse supposer, un contenu riche et détaillé sur l'univers du jeu. Cependant, pour la recherche de ce mémoire, nous préférons nous concentrer principalement sur le *gameplay* comme élément essentiel à l'immersion. Ce choix se voit motivé principalement par le fait qu'interroger le *gameplay*, élément caractéristique du médium vidéoludique, nous amènera à questionner la nature même du jeu. Cette démarche nous semble extrêmement pertinente à mener en tant que concepteur de jeu, elle nous apparaît aussi comme la première marche logique pour une démarche créatrice réflexive. Ainsi il faut désormais répondre à deux questions :

- Pourquoi et comment Sébastien Genvo en arrive-t-il à affirmer que la jouabilité est un élément essentiel pour l'apparition de l'immersion ?
- Comment créer-t-on la jouabilité d'un jeu, ou autrement dit, quels sont les critères indissociables permettant l'existence du jeu ?

⁴ S. GENVO, « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », Ludovia, Saint-Lizier, 2006, disponible [en ligne] à l'url suivant (consulté le 05.07.12) : <http://www.omnsh.org/spip.php?article88>.

⁵ *Ibid*, p. 15.

La première question trouve sa réponse dans le concept que Genvo nomme « l'attitude ludique⁶ ». Selon lui, au cours d'une partie de jeu vidéo, le joueur adopte une posture d'immersion fictionnelle particulière, l'attitude ludique. Afin de définir en quoi cette dernière est une immersion fictionnelle particulière, Genvo s'appuie sur la définition que Jacques Henriot⁷ donne sur l'acte de jouer, acte que Genvo préfère nommer attitude ludique car focalisé sur l'activité du joueur.

« [L'attitude ludique est un] procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire »⁸

Cette citation nous fait comprendre que l'attitude ludique est un processus métaphorique, en cela l'on peut voir que tout joueur transpose la réalité « normale » dans une autre réalité, elle alternative, où se passe le jeu. Cette attitude mentale est caractéristique de l'attitude du joueur qui se soustrait momentanément au monde « réel », se trouvant alors dans l'aire intermédiaire d'expérience Winnicottienne, et dans laquelle il va donner du sens à son « jeu ». On retrouve ici les caractéristiques de l'immersion fictionnelle décrites plus en avant où le joueur prend cette posture mentale particulière que Schaeffer nomme biplanaire. Ainsi dans sa nature même le jeu nécessite l'apparition de l'immersion fictionnelle pour pouvoir se mettre en place, ou pour le dire autrement c'est par le jeu que l'immersion fictionnelle peut apparaître car elle fait partie intégrante de toute activité de jeu. Schaeffer postule d'ailleurs à ce sujet :

« Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du « faire-comme si » - de la feintise ludique - et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance. »⁹

Nous voyons désormais comment jeu et immersion fictionnelle sont liés, c'est la posture d'attitude ludique, soit une immersion fictionnelle particulière, prise par le joueur qui permet l'apparition du processus de jeu. Cependant Genvo nous parle de jouabilité et non juste de jeu. Selon Xavier Rétaux, ergonomiste, ce qui permet au joueur d'être pris

⁶ *Ibid*, p. 3.

⁷ Jacques Henriot, professeur à l'université de Rouen, directeur du Laboratoire de recherche sur le jeu et le Jouet de l'université Paris-Nord.

⁸ J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, Ed. Jose Corti, 1989, p.300.

⁹ J.M. SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999, p. 11.

dans l'univers de jeu « sera surtout la capacité du jeu à être adapté à l'activité du joueur »¹⁰. C'est cette capacité d'adaptation de la structure du dispositif sur lequel se portera le jeu que Genvo désigne comme étant la jouabilité. Ainsi nous pouvons répondre à notre premier questionnement : l'attitude ludique est une immersion fictionnelle particulière, elle est condition première, inextricable du jeu et de la jouabilité qui elle-même constitue la structure adaptable à l'activité du joueur. Jouabilité et immersion vont de pairs lors de l'activité ludique, faisant bien de la jouabilité la condition *sine qua non* à l'apparition de l'immersion vidéoludique. Il reste désormais à analyser cette jouabilité. Pour ce faire il nous faut continuer de poser la définition de l'attitude ludique, ceci nous permettant de mettre en lumière les éléments intrinsèques à la jouabilité, et donc par là même, au jeu.

En repartant de la définition d'Henriot, nous voyons que le procès du jeu contient toujours initialement un but à réaliser (plus ou moins défini). Henriot appelle cet objectif le thème ou la thématique ; et il appelle schèmes ce qui correspond à l'ensemble des moyens que le joueur va mettre en œuvre pour réussir le thème. Il inclut aussi dans ce dernier les règles que s'impose de suivre le joueur. Ce choix de règles est fait de manière arbitraire puisque que le joueur les invente et choisit lui-même de s'y soumettre, et ce, sans contrainte. Il s'agit de faire des choses d'une manière donnée, ceci permettant de ne faire qu'un avec l'ensemble des règles, soit le jeu.

Chaque jeu contient aussi un aspect aléatoire qui est une notion cruciale à prendre en compte quand on parle de l'attitude ludique comme procès particulier. Cet aspect a souvent été relevé. On le retrouve par exemple chez Roger Caillois, dans son œuvre *Les jeux et des hommes*, qui définit le jeu comme une activité incertaine. Un résultat inéluctable ou un déroulement connu d'avance est par nature incompatible avec le jeu. « [...] jouer c'est prendre des décisions et faire l'exercice du possible »¹¹. Une fois les décisions prises le joueur doit aussi les maintenir afin de garder le jeu actif. Ainsi il est possible d'observer que certaines situations, pour reprendre les exemples de Genvo, comme des épidémies ou des raz de marée, ne peuvent être prises sous forme de jeu car elles ne laissent aucune place à l'initiative, les individus subissent sans avoir le choix de la situation. Ainsi tout comme certaines situations ne contiennent pas en elle le

¹⁰ X. RETAUX, « Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo », In M. Roustan, *La pratique des jeux vidéo : réalité ou virtualité. Dossier sciences humaines et sociales*, L'Harmattan, Paris, 2003, p.71.

¹¹ S. GENVO, *op.cit.* p.5.

potentiel qui permet l'adoption de l'attitude ludique, d'autres au contraire sont porteuses de caractères permettant au joueur de prendre la posture d'attitude ludique et donc au jeu d'apparaître. Autrement dit, certaines situations portent en elles un potentiel de jouabilité.

Afin d'aborder les caractères particuliers permettant cette jouabilité, Genvo passe d'abord par une clarification sur le concept de structure de jeu. Pour ce faire il part de la définition d'Henriot qui postule qu'une structure de jeu renvoie « au système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action »¹². À cette définition Genvo apporte une nuance en parlant de « structure *du* jeu » et de « structure *de* jeu »¹³. La structure de jeu étant un système de règle formalisé ayant une représentation plus générique, indépendante du joueur, il s'agit ici par exemple de tous les jeux ayant un manuel explicatif, jeu de société, jeu de cartes, etc... Le système de règle est extérieur au joueur avant que celui-ci s'engage dans l'activité de jeu proposé. Il faut alors bien noter qu'une structure de jeu n'est jamais par elle-même ludique, elle n'a qu'une partie du processus de jeu, l'autre partie étant l'attitude ludique qui appartient au joueur. Par contre, la structure du jeu, elle, est par nature ludique car elle existe à partir du moment où le jeu prend forme, que cela soit à partir d'une structure de jeu ou non, « elle organise l'attitude ludique, le thème »¹⁴. Dans ce cadre, Genvo postule l'existence de deux catégories du jeu : le « jeu informel » et le « jeu formel »¹⁵. Dans le jeu informel, les règles ne sont pas formulées, elles sont évidentes au joueur et l'accomplissement du thème passe par le maintien de l'activité elle-même. Il n'y a pas de but en soi si ce n'est de jouer : par exemple le petit garçon jouant au soldat ne se réfère pas à un manuel de règles afin de savoir si son soldat peut survivre à l'assaut de tout un régiment ennemi. Pour le jeu formel, il y a un résultat attendu, gagner ou perdre, et ce résultat n'est estimable qu'à partir d'un référent préalable à l'activité ludique, les règles. On peut donc comprendre la structure de jeu comme un ensemble de règles permettant au joueur d'orienter son action dans le but de la réalisation de son thème. Cependant nous ne touchons pas encore aux caractères créant le potentiel de jouabilité d'un dispositif :

¹² J. HENRIOT, *op.cit.* p.98.

¹³ *Ibid.*, p.6.

¹⁴ *Ibid.*, p.6.

¹⁵ *Ibid.*, p.6.

« La présence d'un ensemble de règles, quelle que soit leur nature, ne suffit pas à faire référence à l'attitude ludique et à permettre l'adoption d'une posture d'immersion fictionnelle. »¹⁶

Les règles nous permettent de comprendre comment les structures de/du jeu s'organisent mais ne nous permettent pas de mettre à jour les caractères de jouabilité d'une situation, caractères primordiaux à notre démarche créatrice. Les travaux de Roger Caillois sur le jeu, et principalement la catégorisation de ce dernier, semblent tout adaptés à la définition de ces caractères.

Caillois fait reposer sa catégorisation du jeu sur quatre caractères : l'« agôn », l'« aléa », le « mimicry » et l'« ilinx »¹⁷.

- L'agôn est basé sur la compétition, c'est un combat où les règles sont écrites afin de permettre l'égalité des chances pour chacun des participants. Il n'y a dans l'agôn que les opposants, on ne trouve pas d'aide extérieure possible et l'activité s'exerce dans une limite définie. Le thème étant ici d'être le meilleur. Les échecs, le billard ou les épreuves sportives sont les exemples choisis par Caillois pour l'agôn, on y retrouve l'utilisation d'une qualité particulière à chaque fois : la puissance cognitive, la dextérité, la rapidité (pour les sprints par exemple).
- L'aléa est à l'opposé de l'agôn. Il s'agit ici du hasard, de la dimension aléatoire du jeu. Les joueurs ne sont donc pas impliqués par leurs qualités physiques ou mentales et encore moins par un quelconque choix de leur part, les joueurs se retrouvent alors totalement passifs. Il s'agit ici d'arriver à l'emporter sur le destin plus que sur son opposant. Les jeux tels que les dés, la roulette ou bien pile ou face, font des exemples parfaits pour l'aléa.
- Le mimicry repose quant à elle sur le fait de se mettre à croire que l'on est un autre, ou en tout cas « faire comme si » l'on était un autre. De manière générale on y retrouve l'activité mimétique. Cependant il ne s'agit pas, comme le précise Caillois, de « tromper le spectateur »¹⁸ mais bien d'entrer dans l'illusion du jeu (fait notable par ailleurs, illusion vient de *in-lusio*, qui signifie entrer en jeu). On y

¹⁶ *Ibid*, p. 7.

¹⁷ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, pp.50-68.

¹⁸ *Ibid*, p. 64.

retrouve tous les jeux de rôle de la petite enfance comme les gendarmes et les voleurs ou bien la marchande.

- L'ilinx, comme décrit précédemment, rassemble les jeux qui sont basés sur la recherche de sentiment vertigineux pouvant provoquer chez l'individu une perte de repères, voire une agréable panique. Par exemple, le jeu que font certaines personnes lorsqu'elles se mettent à tourner sur elles-mêmes jusqu'à ne plus pouvoir marcher droit.

Genvo pose sur ces quatre caractères une réflexion des plus pertinentes :

« Il est nécessaire de relever ici que ces deux dernières catégories [mimicry et ilinx] renvoient plus particulièrement aux deux pôles qui permettent de définir l'immersion fictionnelle, qui renvoie à une immersion mimétique (l'individu perçoit volontairement une illusion, soit l'ilinx) en situation de feintise ludique partagée (il s'agit de ne pas tromper le destinataire en proclamant ouvertement la nature factice des leures, soit le mimicry). »¹⁹

Ainsi mimicry et ilinx faisant partie intégrante de toute immersion fictionnelle et donc de toute attitude ludique, Genvo postule que l'ensemble des quatre caractères de la catégorisation de Caillois se retrouve dans « toute activité ludique se portant sur une structure de jeu »²⁰, précisons d'un jeu formel. En effet, l'agôn se retrouve dans la réalisation du thème (la confrontation ayant lieu soit contre un adversaire soit contre le système de jeu), l'aléa dans le fait que le joueur peut prendre des décisions faisant donc l'exercice du possible, le tout étant possible grâce à un processus d'abstraction de la réalité physique du joueur (ilinx) et d'un faire comme si (mimicry). Ce que pose ici Genvo est important : selon Caillois certaines de ces catégories ne peuvent se combiner, comme par exemple la mimicry et l'aléa car l'immobilité et le frisson de l'attente contenue dans cette dernière ne rentre que très peu en corrélation avec l'activité, l'imagination et l'interprétation qu'induit la mimicry. Ainsi, il est important de noter que les nouveaux supports tel que le jeu vidéo ont pu faire émerger des structures de jeu différentes, capables d'opérer de nouvelles combinaisons entre les catégories de Caillois, Cependant il faut bien saisir ici qu'il n'est pas dit que toute structure de jeu est

¹⁹ S. GENVO, *op.cit*, p. 8.

²⁰ *Ibid*, p. 8.

obligatoirement porteuse des quatre catégories, ni même qu'une seule de celle-ci induit une dimension ludique à la structure. Mais c'est en cherchant à s'inscrire dans ces catégories fondamentales, que ce soit par une combinaison de ces dernières ou par la valorisation d'une seule, que la structure de jeu a le plus de chance d'être adaptable à l'activité du joueur, soit de développer son potentiel de jouabilité. Il apparaît que ce postulat rejoint directement la démarche poïétique que nous appliquons dans ce mémoire: c'est en étant conscient des études effectuées sur le jeu et en les intégrant en amont de la conception que le designer va pouvoir générer un réel potentiel de jouabilité pour son jeu. Il existe de nombreuses études concernant le jeu, pour notre part, nous nous appuyons sur le travail de Caillois. Ceci pose en grande partie la réponse à notre second questionnement, mais il reste encore à prendre en compte les spécificités d'une structure de jeu informatisée.

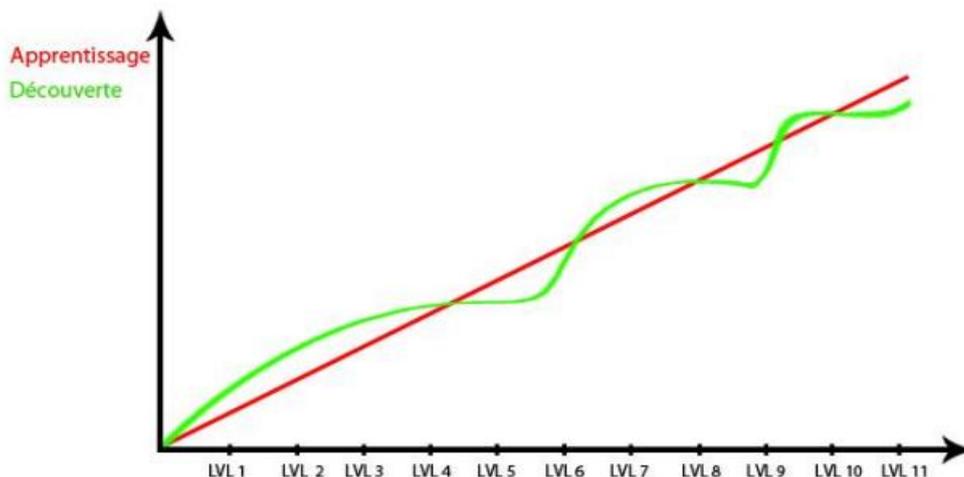
En effet le jeu vidéo est un jeu formel en ce qu'il comporte un nombre de règles, plus ou moins complexes, qui imposent une représentation publique du jeu. La différence avec une structure de jeu formel réside dans la nature même de l'expérience de jeu. Pour jouer à un jeu formel tel que le tarot ou les échecs, le joueur se doit de connaître les règles avant de pouvoir adopter une attitude ludique face à la structure. Ce sont ces règles qui lui permettent d'orienter ses actions en fonction du but et des possibilités permises par le jeu. A l'inverse, la structure des jeux vidéo ne requiert pas la connaissance des règles à l'avance, en tout cas pas dans leur entièreté. Ainsi, un jeu vidéo mélange au sein de sa structure apprentissage et challenge, les deux apparaissant au cours de l'expérience du jeu. Genvo rapproche cette spécificité de la notion de *gameplay*. Selon lui le *gameplay* est le regroupement de la structure de jeu (le *game*), à partir de laquelle le joueur apprend les règles, et de l'adaptation de l'attitude ludique face à cette structure (le *play*). Ainsi, « C'est à travers son *gameplay* qu'un jeu vidéo pourra inciter l'utilisateur à adopter une posture d'attitude ludique [...]»²¹, et nous ajouterons que c'est au travers d'un *gameplay* dont le *game* sera consciemment inscrit dans les catégories fondamentales de Caillois que nous allons assurer le potentiel de jouabilité de notre objet de mémoire ; ceci répondant à notre deuxième questionnement.

²¹ *Ibid*, p. 10.

L'expérience optimale

Nous venons de voir quels concepts-outils sont nécessaires à la création d'un jeu favorisant au mieux l'apparition de l'immersion vidéoludique. Désormais il nous faut comprendre comment faire pour que l'immersion ne soit pas juste éphémère mais puisse être prolongée, maintenue. Dans notre optique orientée sur l'interaction entre le joueur et la structure de jeu, le questionnement peut être traduit par : comment concevoir un *gameplay* qui puisse maintenir l'immersion que ses caractéristiques propres ont fait apparaître ?

Dans le milieu professionnel du jeu vidéo, il est courant d'entendre parler d'équilibrage de *gameplay* afin d'éviter le désengagement du joueur. Les designers ont à cet effet élaboré de nombreux outils, un des plus répandu est la représentation des courbes d'apprentissage et de découverte. Cet outil permet de gérer la difficulté du jeu en prenant en compte ce que le joueur apprend au cours du jeu. La difficulté est ainsi gérée en rajoutant à des moments clés de nouvelles possibilités, nouvelle règles, permettant ainsi au challenge de persister.



12. Figure 1 : Courbes apprentissage/découverte du jeu Worm Food.²²

²²Courbes apprentissage/découverte du jeu Worm Food, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 15-07-2012) : <http://www.christophe-remy.com/wp-content/uploads/2011/03/Test-2.Conception-Stage-Remy-Christophe.pdf>.

Que ce soit un fait conscient ou pas des designers, cet outil provient de la théorie du bonheur de Mihály Csíkszentmihályi, théorie développée dans son livre *Vivre, La psychologie du bonheur*. On y découvre le concept d'expérience optimale, concept ayant clairement inspiré l'outil ci-dessus, et qui, selon nous, représente une des clés de voûte du maintien de l'activité de jeu et par là même du maintien de l'immersion vidéoludique.

Dans ses recherches, Csíkszentmihályi a engagé une réflexion sur une ancienne question : quand les gens se sentent-ils le plus heureux ? Se basant sur une vingtaine d'années d'expérimentation et de relevés, il est arrivé à décomposer et à comprendre ce qui compose des activités permettant au sujet d'éprouver de la joie – un enchantement – face à leur réalisation. Ce sont ces expériences permises par la réalisation de certaines tâches qu'il définit comme étant l'expérience optimale, voici quelque exemples qu'il donne pour la décrire :

« C'est ce que ressent le navigateur quand le vent fouette son visage et que le bateau fend la mer – les voiles, la coque, le vent et la mer créent une harmonie qui vibre dans ses veines ; c'est ce qu'éprouve l'artiste peintre quand ses couleurs s'organisent sur le canevas et qu'une nouvelle œuvre (une création) prend forme sous la main de son créateur ébahi [...]. »²³

On comprend bien par cette description que le sentiment d'enchantement ne peut émerger que par le biais de l'effort. C'est bien dans la réalisation d'un challenge physique et/ou mental que nous pouvons arriver à cet état de bonheur, de joie. Au cours de ses études avec des patients Csíkszentmihályi a voulu les interroger sur ce qu'ils font lorsqu'ils ressentent l'enchantement et comment ils décrivent ce sentiment. Ayant sélectionné un panel de sujet large pour les enquêtes, il en découle une grande variété d'activités provoquant le sentiment d'enchantement. Cependant la description du sentiment et des raisons de son émergence sont, elles, les mêmes pour quasiment toutes les activités et ce partout dans le monde. Voici comment à partir de toutes ses données il définit plus spécifiquement l'expérience optimale :

« L'engagement dans une tâche précise (un défi) qui fournit une rétroaction immédiate, qui exige des aptitudes appropriées, un contrôle sur ses actions et une

²³ M. CSÍKSZENTMIHÁLYI, *op.cit.*, p. 24.

concentration intense ne laissant aucune place aux distractions ni aux préoccupations à propos de soi et qui s'accompagne (généralement) d'une perception altérée du temps constitue une expérience optimale (une expérience de flot). Cette dernière entraîne des conséquences très importantes : meilleure performance, créativité, développement des capacités, estime de soi et réduction du stress. Bref, elle contribue à la croissance personnelle, apporte un grand enchantement et améliore la qualité de vie. »²⁴

Ainsi on peut observer huit caractéristiques majeures composant l'expérience optimale :

1. La tâche proposée par l'activité est réalisable tout en restant un défi reposant principalement sur l'utilisation d'une aptitude particulière ;
2. L'individu est concentré sur la tâche qu'il accomplit ;
3. La cible visée est claire ;
4. L'individu reçoit une rétroaction immédiate de la part de l'activité en cours ;
5. Toute distraction se voit éliminée par l'engagement profond de l'individu dans la tâche ;
6. L'individu exerce le contrôle sur ses actions ;
7. La préoccupation de soi disparaît au cours de la réalisation de la tâche, mais, paradoxalement, le sens du soi est renforcé une fois le sentiment d'enchantement perçu par l'individu ;
8. L'individu perçoit le temps de manière altérée.

C'est la combinaison de ces caractéristiques majeures qui produit un puissant sentiment d'enchantement. Ce sentiment laisse une trace si profonde que les gens sont prêts à investir beaucoup de temps et d'effort afin de le retrouver à nouveau. Voyons en détail chacune de ces caractéristiques afin de mieux saisir ce qui rend l'expérience optimale si gratifiante.

1. Défi et habileté :

Nous avons vu que l'individu doit réaliser une tâche, une activité, afin de pouvoir vivre l'expérience optimale. Il importe alors de préciser que cette activité ne doit pas être comprise comme une simple activité au sens physique. Elle peut revêtir une

²⁴ *Ibid*, p. 105.

dimension cognitive, capable de produire les mêmes effets. Un exemple souvent cité dans les entretiens est la lecture. Ensuite, il faut bien comprendre qu'un individu n'ayant pas la caractéristique nécessaire à la réalisation de la tâche n'y trouvera rien, si ce n'est de la frustration. Il est aussi intéressant de noter que les loisirs et les arts sont des inventions créées en vue de favoriser justement les expériences plaisantes et enrichissantes. Cependant il ne faut pas croire que seules ces activités sont susceptibles d'amener à l'expérience optimale, en effet, dans des pays libres, le travail ou la routine quotidienne peuvent faire émerger un sentiment d'enchantement. Quel que soit l'activité, pour que l'expérience optimale puisse émerger, il faut qu'il y ait « une correspondance adéquate entre les exigences de la tâche et les capacités de l'individu »²⁵. On comprend aisément que si la tâche à réaliser est trop complexe pour les aptitudes du sujet, il ne sortira de l'expérience que de la frustration ; à l'inverse si celle-ci est trop simple, la seule chose qui émergera sera de l'ennui. Ainsi Csíkszentmihályi en déduit que l'expérience optimale émerge entre anxiété et ennui, quand l'individu détient le niveau de capacité requis.

2. La concentration :

Lorsque l'on parle de l'individu concentré sur la tâche qu'il accomplit, on parle ici d'un rassemblement total de l'énergie psychique du sujet, sa concentration ne peut être que totale. La personne, tellement concentrée, ne se sent pas séparée de son action, elle donne même l'impression de réaliser son activité d'une manière spontanée, voire, quasi automatique. Cette observation est un trait distinctif universel de l'expérience optimale, et c'est à la suite de sa découverte au travers des nombreux témoignages que le concept d'expérience flot (*flow*) commence à émerger. Cependant, même si l'expérience optimale paraît se réaliser sans effort, il ne faut pas s'y tromper. Ce n'est que par un effort intense de concentration de l'énergie psychique du sujet autour des stimuli concernant l'activité que l'expérience optimale peut se produire. Ainsi toute tentative de distanciation par rapport à l'activité rompra automatiquement l'enchantement qui se dégage de l'expérience optimale. Il n'y a pas de place pour le questionnement intérieur.

²⁵ *Ibid*, p. 84.

3 et 4 Cible claire et rétroaction :

L'engagement total dont nous venons de parler n'est possible qu'à partir du moment où la tâche contient un but clair et une rétroaction immédiate. A bien noter cependant que premièrement le but ne doit pas être trivial, un but sans réel challenge ne peut apporter de satisfaction ; et deuxièmement, certaines activités peuvent prendre du temps dans leur but comme dans leur rétroaction, par exemple le jardinage. Tant que ces deux caractéristiques sont bien présentes dans l'activité pour l'individu, l'expérience optimale peut avoir lieu. Voyons plus en détails chacune des caractéristiques.

L'importance d'avoir une cible, un but, est essentiel au sentiment d'enchantement car sans but il n'est pas possible de jauger de la réussite ou non de son activité. Le but peut être très clair comme arriver à lancer une balle dans un gant, ou bien plus abstrait comme le fait de peindre un paysage. Dans ce second cas, ce sont d'avantage les critères internes de la personne, ou externes si des règles s'appliquent (comme dans les jeux), qui permettront de jauger de la réalisation finale de l'activité.

Quant à la rétroaction, réponse du dispositif à l'action du sujet, son importance se situe dans le message positif et immédiat qu'elle apporte lorsque le but est atteint. Elle est liée à l'aptitude particulière requise : en effet, avoir une rétroaction sur la réussite d'une action liée à une aptitude que l'individu aura développée durant des années, ou même une aptitude innée, est un message extrêmement positif et renforce d'autant plus le soi²⁶ de l'individu.

5. Sans distraction :

Un aspect qui revient souvent au cours des entretiens est la capacité qu'ont les individus en situation d'expérience optimale d'oublier tous les soucis, préoccupations de la vie quotidienne. C'est par sa nature même que l'expérience optimale permet cette situation. Le niveau de concentration demandé étant total, les seules informations arrivant à l'individu sont celles concernant l'activité. Cette exigence de concentration permet d'exclure les interférences du cours de l'énergie psychique de l'individu. C'est principalement ce fait qui permet à l'expérience optimale d'augmenter la qualité de vie :

²⁶ M. Csíkszentmihályi emploie le terme de soi pour désigner l'ensemble du vécu d'un individu et la représentation qu'il a de lui-même à partir de ces expériences. Il n'existe que dans la conscience de l'individu.

« La concentration (l'absence de distraction) avec le but clair et la rétroaction immédiate créent l'ordre dans la conscience, condition indispensable à l'enchantement de la négentropie psychique²⁷. »²⁸

6. Le contrôle de l'action :

Dans la vie de tous les jours nos actions comportent des conséquences, certaines pouvant être très graves. L'expérience optimale émerge d'activités dont les conséquences sont pour la plupart du temps moindres, perdre une partie d'échec n'est pas très grave en soi. De ce fait, lors d'une activité de ce genre, l'individu voit la préoccupation de la perte de contrôle disparaître. C'est paradoxalement parce que l'individu ne se soucie pas de voir le contrôle lui échapper, que ce dernier est bien plus fort. Nous rejoignons ici la concentration qui impliquait clairement une disparition du questionnement intérieur. Et c'est par un grand contrôle de l'activité par l'individu que le sentiment de flot s'installe. Cependant, un point important relevé lors des entretiens est que, bien que les gens aiment exercer le contrôle sur une situation, le sentiment d'enchantement est bien plus puissant quand ce contrôle s'applique à des situations difficiles comme, par exemple, les sports extrêmes. Cela s'explique par le fait que ce n'est que lorsqu'un résultat est incertain (difficile à obtenir) qu'il devient réellement possible de l'influencer, soit d'appliquer un contrôle. Il est aussi important de préciser que le sentiment d'enchantement lors d'une activité risquée ne provient pas du danger en lui-même, mais du fait de réduire le risque presque à néant par un grand contrôle.

Le dernier point à souligner concernant le contrôle est son grand potentiel à créer de l'addiction. Le sentiment de maîtrise totale, de puissance, peut causer une grave dépendance :

« Lorsqu'une personne devient si dépendante de l'aptitude à contrôler une expérience gratifiante qu'elle ne peut plus accorder d'attention au reste, elle a perdu le contrôle ultime la liberté de déterminer le contenu de sa conscience. Les activités qui produisent l'expérience optimale peuvent donc avoir un effet secondaire négatif. Même si elles améliorent la qualité de vie en créant l'ordre dans

²⁷ Terme synonyme de l'expérience optimale qu'utilise le traducteur.

²⁸ M. CSÍKSZENTMIHÁLYI, *op.cit.*, p. 94.

la conscience, elles peuvent entraîner une dépendance qui rend le soi captif d'un certain ordre et indifférent aux autres réalités de la vie. »²⁹

7. La perte de la conscience de soi :

Nous avons vu plus haut que l'expérience optimale, nécessitant une concentration totale, fait disparaître un grand nombre d'informations, informations non pertinentes pour la réalisation de l'activité. Un des aspects que nous laissons de côté est très important, il s'agit de notre propre soi. C'est même d'avantage l'absence de la préoccupation à propos du soi qui disparaît. En effet dans notre vie quotidienne, notre soi est très souvent agressé, par exemple par des remarques sur un style vestimentaire. Toutes ces agressions amènent l'individu à se remettre en question et fragilise pendant un temps le soi ; il faut alors produire un effort psychique afin de ramener l'ordre de la conscience. Cependant durant l'expérience optimale le soi ne se sent pas menacé, cela se comprend car la nature même de l'expérience donne un cadre totalement rassurant pour le soi, et ce, en posant un but précis, des règles claires et un challenge adapté aux capacités de l'individu. De ce fait, l'individu n'engage plus d'énergie dans l'examen du soi, ce qui a pour conséquence d'élargir les frontières de notre être, « d'atteindre un certaine transcendance du soi »³⁰. Cela se comprend par le fait que lorsque toute l'énergie psychique d'un individu est engagée dans une activité, il fait partie d'un système d'action dépassant les frontières du soi, certains sujets parlent de « former un corps » avec l'activité engagée. Ce système n'existe que par l'interaction avec l'individu, mais il a ses propres règles, c'est donc par une complexification du soi, en formant un tout avec l'activité, que celui-ci élargi ses frontières.

Il faut préciser que cet effet positif de l'expérience optimale, l'accroissement du soi, n'apparaît que lorsque que le système permet une liberté d'action et nécessite une amélioration constante de l'individu. Elle repose sur une interaction heureuse. Il existe des systèmes, tels que les religions fondamentalistes, les partis politiques extrémistes, qui proposent une transcendance de soi dont la seule réelle volonté est l'obéissance et la foi dans les règles du système. La différence est que l'individu n'interagit pas réellement avec le système mais voit son énergie absorbée par celui-ci. Certes la conscience se voit ordonnée par le système mais l'ordre est imposé.

²⁹ *Ibid*, p.98.

³⁰ *Ibid*, p.100.

8. La perception altérée du temps :

Dans les entretiens il a été noté très souvent un déroulement inhabituel du temps. Soit le temps passe plus vite lors d'une expérience optimale, soit au contraire il peut passer plus lentement. Cela peut varier selon les types d'activité mais le point principal est que la forte concentration qu'induit l'expérience optimale altère notre façon de percevoir le temps. Sans être une des composantes majeures de l'enchantement, « la liberté à l'égard de la tyrannie du temps augmente l'enchantement éprouvé dans l'état d'engagement total »³¹.

Ainsi l'expérience optimale est constituée de ces huit caractéristiques majeures. Afin d'aller plus loin encore dans notre analyse, il nous faut désormais considérer les activités susceptibles de provoquer l'expérience optimale. Ces activités sont qualifiées d'« autotéliques »³² par Csíkszentmihályi. Le terme vient de deux mots grecs, *auto* qui veut dire soi et *telos* qui signifie but ou fin. Une activité autotélique est une activité qui est une fin en soi, elle est recherchée pour ce qu'elle est et non sur ses conséquences ou autre, et l'expérience optimale est recherchée pour ce qu'elle est, elle permet de favoriser l'épanouissement du soi dans sa réalisation même. Ainsi Csíkszentmihályi qualifie d'autotélique des activités permettant l'émergence de l'expérience optimale.

Le travail de Csíkszentmihályi étant très complet, il prend en compte énormément de types d'activité, allant des activités quotidiennes à la culture. Pour notre recherche nous nous cantonnerons à la partie sur les jeux et la « dynamique exigence-habilités »³³. Ainsi selon Csíkszentmihályi, les jeux font partie de ces activités autotéliques et il utilise la catégorisation de Roger Caillois, affirmant qu'il s'agit bien là de quatre différentes orientations permettant de « dépasser les limites de l'expérience ordinaire »³⁴. Chacune des quatre catégories de Caillois s'inscrit dans la dynamique exigence-habilités, dynamique basée sur les deux dimensions les plus fondamentale de l'expérience optimale : le challenge proposé par l'activité, soit l'exigence ; les capacités de l'individu convoqué par l'activité, soit l'habilité. Il s'agit ici de la première

³¹ *Ibid*, p.105.

³² *Ibid*, p.110.

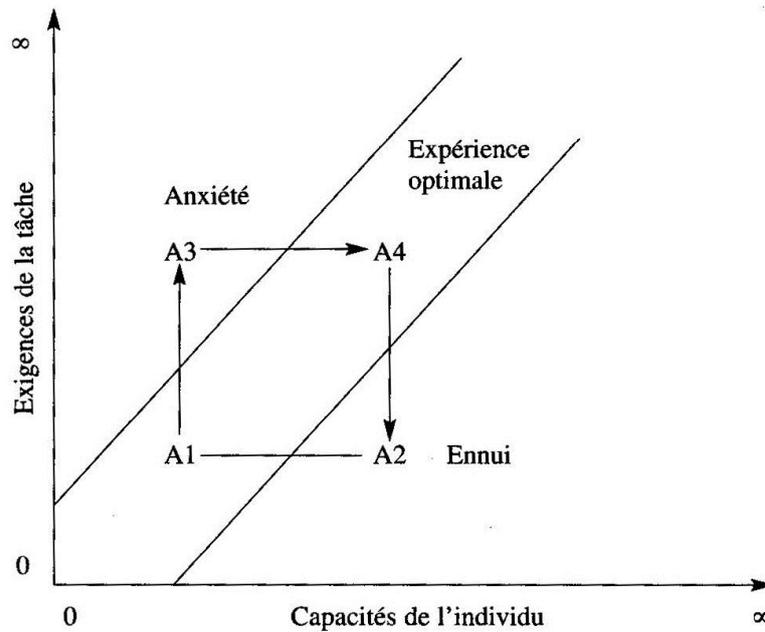
³³ *Ibid*, p.118.

³⁴ *Ibid*, p.116.

caractéristique majeure vue précédemment. Afin de bien saisir le fonctionnement de cette dynamique, Csíkszentmihályi nous propose un diagramme (Figure 2). Sur ce dernier, la capacité de l'individu est posée en abscisse quant à l'ordonnée il s'agit de l'exigence de la tâche. Le sujet est représenté par la lettre A, et les chiffres qui lui sont associés correspondent à différentes situations. A1 est le tout début de l'activité, par exemple jouer au basketball, il s'agit de la phase d'apprentissage nécessaire, comme faire rebondir le ballon ou le faire rentrer dans le panier. Cette phase n'est pas bien difficile mais le sujet y prendra du plaisir car la difficulté correspond à ses aptitudes à ce moment-là. Durant A1 l'expérience optimale est possible, mais pas trop longtemps car son apprentissage va vite faire glisser le sujet vers la situation A2, l'ennui. Ses capacités ont dépassé l'exigence de l'activité, devenant alors ennuyeuse. Afin de retrouver l'expérience optimale, le sujet va devoir augmenter le challenge, comme par exemple affronter un autre joueur dans un duel de panier. À partir de ce point deux possibilités : soit le sujet passe directement à A4 si le challenge correspond bien à ces nouvelles capacités ; soit le sujet arrive dans la situation A3 où l'exigence de la tâche est trop élevée, créant alors de l'anxiété et de la frustration. Dans cette situation-là, A3, le sujet doit améliorer ses capacités afin de pouvoir atteindre A4. Il pourrait retourner en A1, c'est dire à un niveau de compétence lui convenant mieux, mais comme le dit Csíkszentmihályi, « en pratique, il est difficile d'ignorer le défi une fois qu'on l'a connu. »³⁵.

Ainsi A1 et A4 sont les deux situations où le sujet pourra connaître une expérience optimale, elle représente le début et la fin d'une boucle dans l'activité autotélique. En effet, une fois arrivé en A4, le sujet risquera à tout moment de retourner en A2. Ainsi toute personne cherchant à vivre une expérience optimale relancera la boucle, et ce en réinjectant du challenge. On comprend donc aisément comment l'expérience optimale favorise la croissance personnelle, les nouveaux challenges induisant de meilleures capacités, et ce constamment.

³⁵ *Ibid*, p.120.



L'expérience optimale est le fruit de la concordance entre les exigences de la tâche (défi) et les capacités de l'individu.

13. Figure 2 : Dynamique exigence-habilités³⁶

Il faut cependant bien comprendre que ce n'est pas parce que l'activité est autotélique que l'individu va ressentir l'enchantement, le *flow*. L'expérience optimale est subjective, ce ne sont pas les capacités que nous avons réellement qui sont importantes mais celle que nous pensons avoir. Il existe des conditions objectives influençant l'expérience optimale (les règles, par exemple), mais la conscience individuelle reste toujours maîtresse de sa propre interprétation de la situation.

Nous avons donc désormais les éléments nous permettant de comprendre pourquoi et comment une activité comme le jeu peut absorber un individu dans la réalisation même de celle-ci. Respecter au mieux les huit caractéristiques majeures de l'expérience optimale lors du design d'un jeu vidéo est un vecteur puissant pour le maintien de l'immersion vidéoludique. Certains designers ont d'ailleurs déjà entamé un travail de recherche appliqué quant à la théorie du *flow* appliqué au design des jeux vidéo, comme par exemple Jenova Chen.

³⁶ *Ibid*, p.120.

Le flow dans les jeux

Le travail de Jenova Chen, principalement sa thèse « Flow in game »³⁷, apporte les derniers outils nécessaires à notre objet de mémoire : une application concrète de la théorie du *flow* au jeu vidéo. Les outils proposés par Chen, outils qu'il a appliqués dans ses propres jeux, vont nous permettre le maintien de l'immersion vidéoludique, et ce en proposant une activité de jeu conçue autour du concept du *flow*, et plus précisément du *flow* orienté game design.

Le but de la thèse de Jenova Chen est d'explorer et développer des techniques de design différentes pour améliorer l'expérience de *flow* dans des jeux vidéo. Pour ce faire il part des huit caractéristiques majeures de l'expérience optimale (ou *flow*), et les revisite avec une orientation game design. Ainsi il fait émerger trois éléments principaux afin que le jeu vidéo permette l'apparition du *flow* :

1. Le jeu doit tout d'abord être intrinsèquement enrichissant, et le joueur doit être prêt à entrer dans le jeu.
2. Le jeu doit offrir le bon niveau de défi par rapport aux capacités du joueur.
3. Le joueur doit avoir un sentiment de contrôle sur l'activité de jeu.

En résultante de ces trois éléments, le jeu fera perdre la conscience du soi et altèrera la perception du temps (deux caractéristiques majeure de l'expérience optimale). Basé sur ces trois conditions au *flow* vidéoludique, Chen propose trois méthodologies ayant pour but de concevoir un jeu plus dynamique et flexible et surtout permettant à un plus grand nombre de personnes d'accéder à l'expérience de *flow* :

1. Agrandir la zone de *flow* en incluant un spectre plus large de *gameplay* comprenant différentes difficultés et différents ressentis.
2. Créer un système dynamique d'ajustement de la difficulté (*DDA*³⁸) permettant à différents types de joueurs de jouer à leur manière.

³⁷ X.J.CHEN, « Flow in game », USC School of Cinematics Arts, 2006.

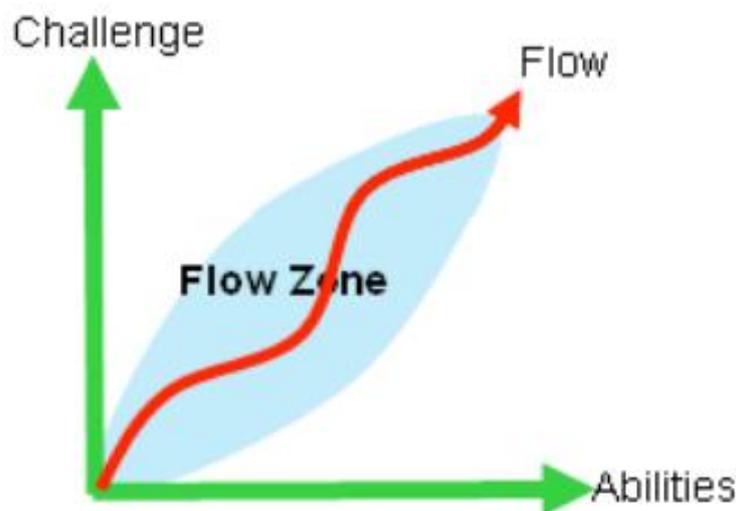
³⁸ Dynamic Difficulty Adjustment.

3. Inclure les choix proposés par le DDA dans le cœur de *gameplay*, et laisser le joueur faire ses propres choix durant le jeu.

Voyons dans les détails chacune de ces propositions.

1. L'agrandissement de la zone de *flow* :

Concevoir un jeu vidéo induit une longue réflexion sur comment garder le joueur dans le *flow*. La figure 3 montre l'expérience idéale d'un joueur, le jeu lui proposant un challenge adapté tout du long de l'activité, et ce en prenant en compte l'évolution de ses capacités.

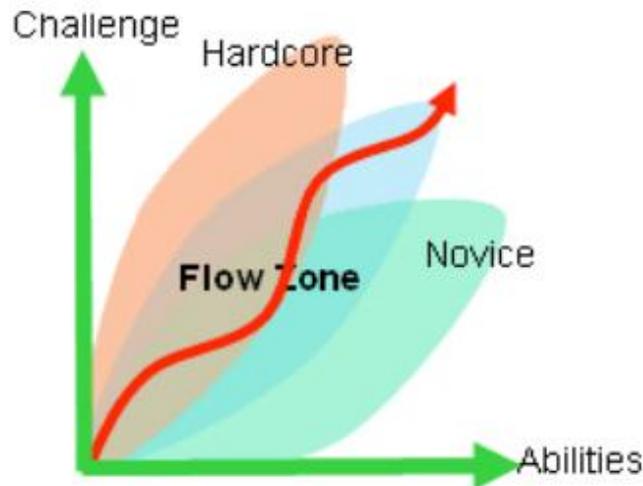


14. Figure 3 : Expérience de *flow* dans le jeu.³⁹

Cependant il est évident que cette zone de *flow* est aussi variable que les individus sont différents les uns des autres. La figure 4 nous met en évidence comment un jeu bien conçu pour un joueur de type moyen n'est en aucun cas adapté pour un joueur plus novice ou un joueur expérimenté. Pour le joueur novice, le challenge évolue trop rapidement par rapport à l'évolution de ses capacités ; pour le joueur expérimenté c'est l'inverse, le challenge ne suit pas l'évolution de ses capacités.

³⁹ X.J.CHEN, « Flow in game », USC School of Cinematics Arts, p. 10, disponible [en ligne], à l'URL suivant (consulté le 24.07.12) :

http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf



15. **Figure 4** : Les différentes zones de *flow* selon trois types de joueurs.⁴⁰

Ainsi, afin de répondre à un plus grand nombre de joueur, il apparaît nécessaire que le jeu ne soit pas conçu de manière linéaire et statique, mais qu'il contienne un panel plus large de potentielle expérience afin de couvrir les différentes zones de *flow*. Cependant un point essentiel à la conception est que ces différentes expériences de *gameplay* au sein du même jeu doivent être mises en avant de manière évidente. Le joueur ne doit pas éprouver de difficultés à identifier ces différentes expériences, pouvant ainsi choisir celle lui correspondant le mieux. Afin de bien saisir ce dernier, nous avons choisi d'illustrer ces propos avec le jeu *The Walking Dead*⁴¹. Avant de lancer une partie le jeu nous propose de choisir entre deux style d'expérience, soit jouer avec un grand nombre de *feedbacks* et d'assistances, mettant en avant les détails des interactions, ici la première capture d'écran ; soit jouer avec le moins d'aides et d'informations possibles, la seconde capture d'écran. À première vue on pourrait penser qu'il s'agit juste d'un choix de niveau de difficulté, mais en réalité il s'agit bien de deux expériences différentes proposées. La première, le mode standard, met en avant des détails des mécanismes de *gameplay*, permettant ainsi une réelle maîtrise du jeu et incitant les joueurs à recommencer certaines parties du jeu si leurs dernières actions ne correspondent pas exactement à leur volonté. Ainsi une aide accentuée, qui amènerait à croire qu'elle n'existe que pour les joueurs novices, permet aussi de répondre aux attentes de certains joueurs expérimentés. L'image explicative sur la gauche permet de bien saisir ce qui sera ou non présent dans le jeu, ainsi des joueurs plus novices

⁴⁰ *Ibid*, p.10.

⁴¹ *The Walking Dead*, TellTale Games, 2012.

prendront le mode standard afin d'être assistés correctement durant le jeu, et des joueurs cherchant une compréhension et un contrôle total du jeu pourront aussi choisir ce mode.



16. Capture d'écran 1 de The Walking Dead

Le mode minimal s'adresse quant à lui à deux types de joueurs. En premier lieu il y a ceux qui voient dans la réduction d'aide un réel challenge, il s'agit là de joueurs expérimentés cherchant un défi plus élevé dès le départ. Ensuite il y a aussi le joueur fan du comic book d'où est tiré le jeu, et qui voit dans la réduction du nombre d'icone un plus grand potentiel immersif.

Le joueur standard, quant à lui, peut s'inscrire dans les deux modes proposés. Son choix dépendra de son rapport avec le jeu de ce genre.



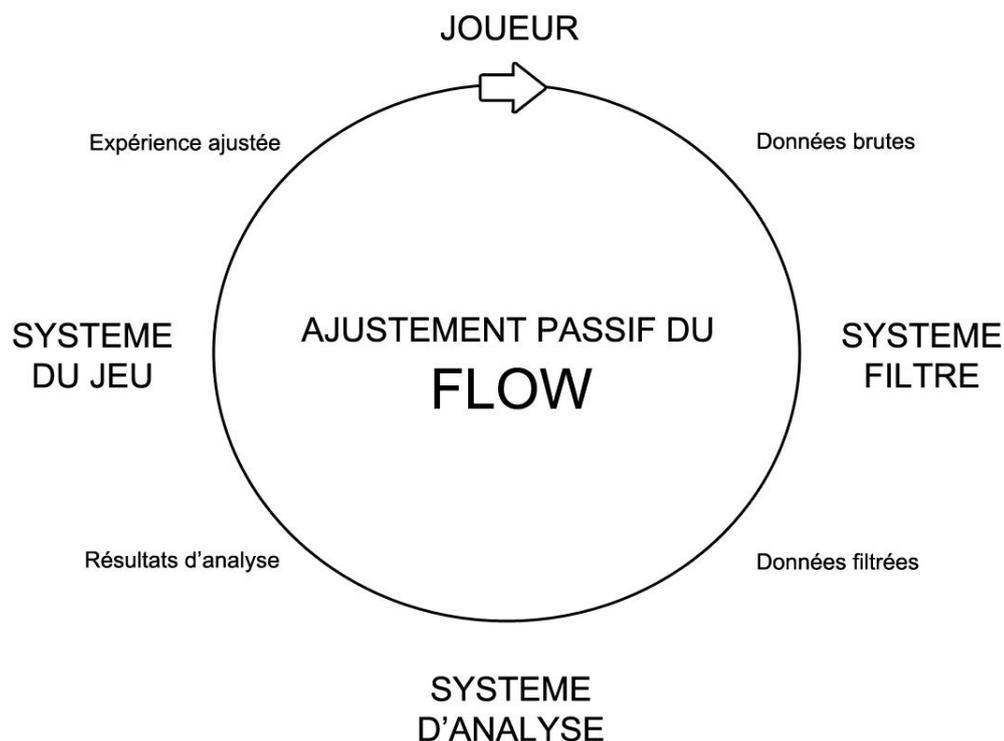
17. Capture d'écran 2 de The Walking Dead

On comprend alors comment en montrant clairement de quoi est faite l'expérience à venir, le jeu *The Walking Dead* répond à différentes typologie de joueur, assurant ainsi une bonne orientation pour la zone de *flow*.

2. Un système dynamique d'ajustement de la difficulté, DDA :

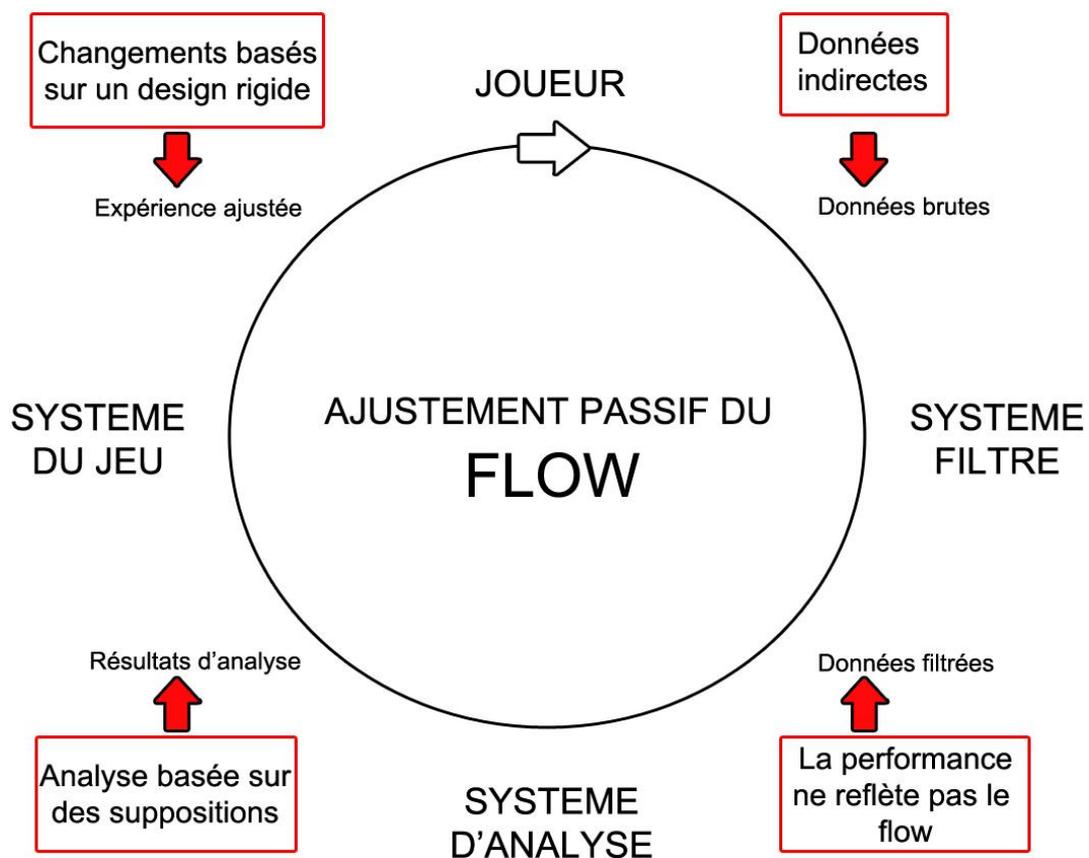
Afin de réaliser une expérience optimale pour un large public, il ne faut pas s'arrêter à la gestion des zones de *flow*. La création d'un système d'ajustement du challenge du jeu adaptable, basé sur les actions du joueur, est fondamentale. Les designers et chercheurs sont bien conscients de l'enjeu et tentent actuellement d'y répondre par plusieurs voies. La figure 5 représente la boucle d'un DDA passif, c'est-à-dire un système d'ajustement où le joueur n'intervient pas directement. Cette boucle est constituée de quatre éléments fondamentaux :

- Le joueur, il crée les données brutes à l'intérieur du jeu en jouant.
- Le système filtre, il choisit les données utiles qui reflètent l'état de *flow* du joueur et les transmet au système d'analyse.
- Le système d'analyse, il analyse l'état de *flow* du joueur et indique les changements nécessaires pour maintenir cet état au système de jeu.
- Le système de jeu, il applique les changements, basés sur la requête du système d'analyse, directement sur le *gameplay*.



18. Figure 5 : Système orienté sur une boucle DDA.

Ce système est sensé pouvoir maintenir le *flow* du joueur, et ce, en prenant toujours en compte ses réactions et son avancée. Chen a noté quatre problèmes importants rendant ce système très difficile à implémenter afin qu'il soit réellement efficace. La figure 6 nous permet de comprendre où ces problèmes interviennent sur la boucle.



19. **Figure 6** : Problèmes internes au système orienté sur une boucle DDA.

Des données indirectes : les dispositifs des jeux vidéo actuels ne permettent que très peu de données sur le véritable état du joueur au cours du jeu. Il existe bien des dispositifs intégrant des capteurs de la condition physique, comme par exemple le rythme cardiaque, mais ils restent très peu utilisés et les données biologiques récoltées n'ont pas encore été mise en relation avec l'état de *flow* dans le jeu vidéo.

La performance ne reflète pas le *flow* : La performance peut être estimée dans un jeu, en prenant en compte, par exemple pour un fps, le nombre de tués, les tirs dans

la tête ou bien la précision des tirs. Cependant, comme nous avons vu précédemment, le *flow* est une expérience subjective, à l'inverse de la performance qui est objective. Il y a donc un biais souvent pris par les concepteurs, celui de confondre performance et *flow*.

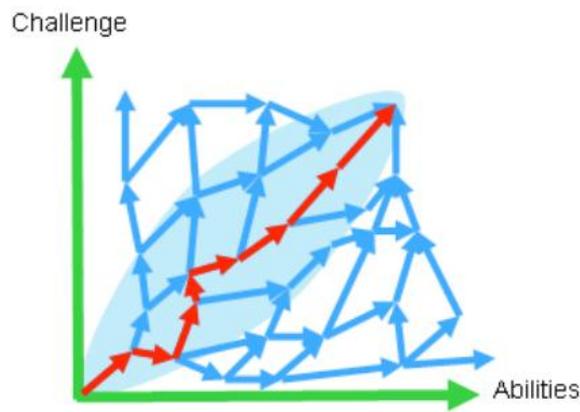
Une analyse basée sur des suppositions : Le système d'analyse est au final basé sur un certain nombre de suppositions émises par le concepteur. Il reste cependant impossible de recouvrir l'ensemble des actions, et surtout de l'intention derrière ces actions, que l'ensemble des joueurs fera durant le jeu.

Des changements basés sur un design rigide : De la même manière que le système d'analyse est basé sur des suppositions, les changements apportés par le système de régulation sont basés sur les choix du designer. Ces changements peuvent être de toutes natures et de n'importe quels nombre, cependant il est impensable d'imaginer que les préférences d'ajustement, même guidé par des tests utilisateur, puissent convenir au plus grand nombre.

Ainsi partant de la nécessité de créer un système dynamique d'ajustement de la difficulté, et en prenant en compte les problèmes soulevés par les tentatives précédentes, Chen nous propose alors d'inclure les choix proposés par le DDA dans le cœur de *gameplay*, et laisser le joueur faire ses propre choix durant le jeu.

3. Un ajustement actif du *flow* :

Chen insiste sur le fait que les designers laissent trop souvent de côté le besoin du joueur de ressentir un contrôle sur le jeu. Dans le jeu vidéo le joueur ressent un contrôle sur le dispositif en maîtrisant les défis proposés et en évoluant ses capacités au fur et à mesure de la progression du jeu. Cependant, le joueur pourrait aussi très bien choisir l'évolution de l'expérience, et ce en faisant des choix importants et contenant du sens au sein de l'expérience de jeu. Ainsi Chen propose de laisser le joueur diriger lui-même son expérience de *flow*. Ainsi afin de répondre au différentes zone de *flow*, il faut inclure un grand spectre d'action et de difficulté que le joueur choisira de lui-même et ce tout au loin de son expérience comme nous le montre la figure 7.



20. **Figure 7** : Ajustement actif du *flow* au travers de choix.⁴²

Cependant, implémenter ces choix est un travail complexe. En effet, afin d'être réellement efficace, il faut que leur fréquence d'apparition soit assez élevée, ceci pouvant provoquer une interruption du *flow*. La solution proposée par Chen est d'intégrer ces choix directement dans le *gameplay*, permettant ainsi au joueur de les considérer comme des éléments internes au jeu, et non extérieurs donc perturbateurs de l'expérience de *flow*. Ainsi leurs choix deviennent instinctifs et reflètent réellement leurs désirs.

*Kingdom Rush*⁴³ est un parfait exemple de jeu conçu avec ce patron. Il s'agit d'un *Tower defense*, un jeu où il faut tuer des vagues d'ennemis, passant sur un chemin prédéfini, grâce à des constructions posées à l'avance. En temps normal ce genre de jeu ne fait qu'envoyer des vagues d'ennemis les unes après les autres. *Kingdom Rush* permet au joueur de choisir d'envoyer plus ou moins tôt les prochaines vagues, permettant ainsi une adaptabilité du système de difficulté, car gérée par le joueur, et procurant un sentiment de contrôle, car c'est le choix du joueur qui déclenche les défis.



21. Capture d'écran de *Kingdom Rush*

⁴² X.J.CHEN, *op.cit.* p.13.

⁴³ *Kingdom Rush*, Ironhide game studio, 2011.

Conclusion

Il nous apparaît nécessaire de faire un résumé de ce qui a été établi dans cette partie. Ce sont tous ces points établis qui vont nous permettre de proposer un premier document de concept quant à notre projet plastique.

- L'émergence de l'immersion vidéoludique apparaît comme dépendante du *gameplay* d'un jeu. Le potentiel de jouabilité d'un jeu est ce qui permet au joueur d'adopter une posture d'attitude ludique et ainsi d'engendrer l'immersion vidéoludique. Concevoir un jeu vidéo avec en amont des outils théoriques sur le jeu, tels que la catégorisation de Caillois, permet d'assurer les caractères essentiels de sa jouabilité.
- Le *flow*, ou expérience optimale, est un outil essentiel au designer de jeu vidéo. Il est un vecteur puissant pour le maintien de l'immersion vidéoludique, car permettant de maintenir l'activité de jeu. Le point fondamental à retenir est qu'une activité permettant l'apparition du *flow* n'existe qu'au travers du défi de la tâche proposée et des capacités de l'individu. La tension entre ces deux derniers créant une spirale vertueuse d'évolution de l'individu au travers de l'activité.
- Des huit caractéristiques majeures composant le *flow*, il en ressort trois principales, revues pour le champ du game design :
 1. Le jeu doit tout d'abord être intrinsèquement enrichissant, et le joueur doit être prêt à entrer dans le jeu.
 2. Le jeu doit offrir le bon niveau de défi par rapport aux capacités du joueur.
 3. Le joueur doit avoir un sentiment de contrôle sur l'activité de jeu.
- A partir des trois caractéristiques, il ressort une méthodologie de conception, proposée par Jenova Chen : Il faut étendre la zone de *flow*, et ce, en incluant un plus grand choix de *gameplay* et de difficulté. L'expérience de *flow* est gérée par le joueur lui-même et ce au travers de choix, permettant de créer un challenge dans le jeu à la hauteur de ses capacités. Par ses choix, le joueur peut alors ressentir un sentiment de contrôle sur le jeu. Enfin les choix doivent être intégrés au *gameplay* lui-même et être fréquents.

Ce sont ces points clés qui vont nous permettre, en tant que designer de jeu, d'entamer la conception de notre projet plastique. Nous rappelons que la définition et la compréhension de ces outils sont les points principaux de ce chapitre. Cependant nous souhaitons tout de même préciser notre positionnement quant à ces derniers. La théorie du *flow*, et surtout l'application de celle-ci par J. Chen au game design, apparaît comme une conception orientée pour plaire au plus grand nombre. Même si la démarche de J. Chen reste louable, elle n'empêche que l'outil qu'il a créé peut être associé à une démarche de contrôle des masses par le jeu vidéo, en maintenant les joueurs dans un état de contentement. Le *flow* nous apparaît comme un outil puissant, à manipuler avec précaution, car l'enchantement généré semble pouvoir mener vers un état d'aliénation des joueurs. Ainsi, nous allons utiliser cet outil mais dans une démarche critique, en l'associant aux mécanismes du capitalisme que nous dénonçons.

Avant de clore ce chapitre, il nous semble pertinent de préciser que le concept de *flow* peut être investi par tous les corps de métiers du jeu vidéo. Nous pouvons citer, par exemple, la conception d'interface de jeu seamless, sans couture apparente : il s'agit de jeu dont les mécanismes sont dissimulés au maximum, ne laissant émerger que l'expérience de jeu, et non comment celle-ci est mise en place. Du graphisme au design des sons, la théorie du *flow* apparaît comme un puissant renfort à la création d'une immersion vidéoludique. Nous n'engageons pas notre recherche sur ces autres champs et préférons rester sur le domaine du game design, celui-ci étant assez large et complexe pour nous permettre une richesse quant à notre recherche et notre objet.

Nous avons à présent assez d'éléments pour proposer un concept de jeu sous la forme d'un *concept document*. Ce document décrira le concept de l'objet de ce mémoire en incluant les outils jusqu'alors dégagés.



Concept Document

I. Concept du jeu

Le titre est un jeu de mot sur le genre du jeu choisi et la critique posée sur le modèle capitaliste. Dans la langue du vaudeville américain, le *running gag* est une blague qui revient plusieurs fois, sous la même forme ou sous une forme légèrement modifiée, pendant un même numéro ou au cours de numéros différents. Nous trouvons que le titre du jeu est une métaphore juste de l'état actuel du capitalisme : une mauvaise blague ne cessant de se répéter.

- Présentation générale du jeu :

Running Gag est un jeu d'action en 2D de type *runner* : l'avatar du joueur est constamment en train de courir, le but est d'éviter les obstacles afin d'aller le plus loin possible. Le joueur incarne un travailleur partant de chez lui pour sa journée de travail, il devra saisir des opportunités et éviter les embuches afin d'amasser de l'argent.

Outre l'aspect métaphorique, la dimension sociocritique du jeu apparaît lorsque le joueur comprend qu'il n'est pas obligé de rentrer dans le système de jeu proposé par défaut. Le genre du jeu change alors pour la plateforme, et propose différents choix de fin au joueur, chacun étant explicitement détaillés. Le joueur, n'étant plus capturé par les mécanismes ludiques de la première phase, il pourra alors développer une distance critique quant au contenu métaphorique du jeu.

- Cible :

La cible visée est 16 ans et plus.

Il faut avoir un minimum d'esprit critique forgé pour que les mécanismes mis en place puissent fonctionner. Sur un enfant, le jeu marchera mais notre but ne sera pas atteint. Cependant nous ne cibons pas le joueur possédant une culture des jeux à message. Nous sommes plus intéressés par la transmission de nos intentions à des joueurs classiques de jeu d'action, dont les usages ne sont que peu ou pas distancés.

- Plateforme envisagée :

Afin d'avoir de nombreux retours sur l'utilisation de notre objet, nous considérons le PC, principalement par des portails de jeux gratuits en ligne, comme une solution appropriée.

- Émotion, vision et expérience de jeu recherchée :

Le joueur est plongé dans une course demandant agilité et réactivité. Le jeu suscitera un fort sentiment de réussite et de flow.

Running Gag est inscrit dans trois des catégories de Roger Caillois :

- L'agôn par la confrontation au système de jeu
- L'aléa par la construction des niveaux, le joueur aura souvent le choix entre divers embranchements générés aléatoirement par le jeu. Chaque embranchement amenant son lot de bonus et malus.
- L'ilinx par le cœur de jeu lui-même, la vitesse de la course.

Notre volonté est que la première dimension du jeu soit immersive et ludique par elle-même. Étant une métaphore du capitalisme, le système de jeu doit contenir les mécaniques lui permettant de durer et de combler le joueur, au moins sur un niveau superficiel. La véritable émotion visée apparaît lors de l'émergence de la dimension sociocritique : le joueur doit prendre plaisir à comprendre les mécaniques. La première dimension s'adresse aux réflexes et réactions physiques, la deuxième au cognitif.

- Rôle du joueur :

Le joueur incarne donc un travailleur anonyme de la société actuelle. Il va amasser de l'argent afin d'améliorer son niveau de vie : maison, véhicule, etc...

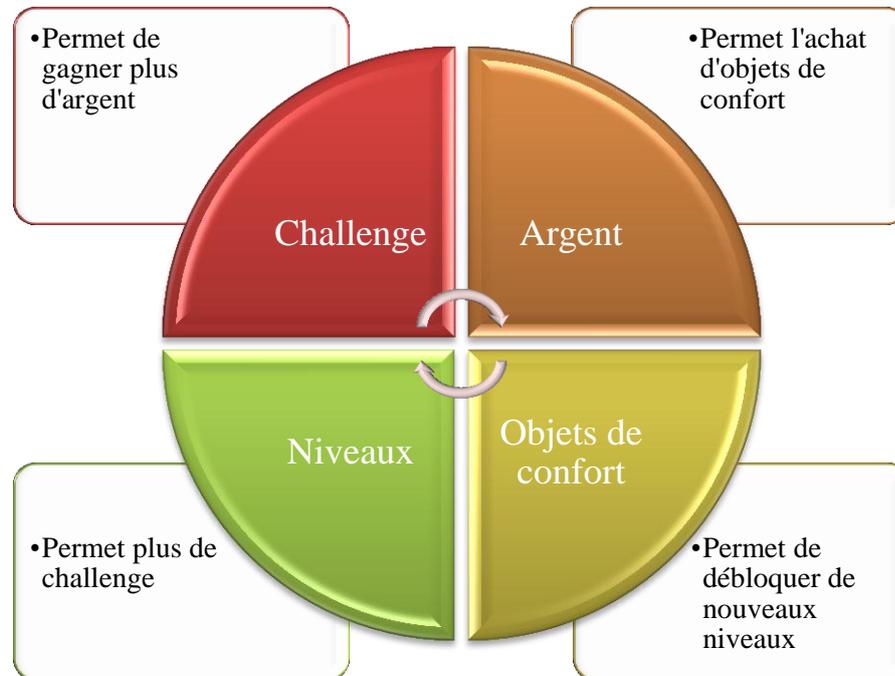
Le choix de faire de l'avatar un *stickman*, représentation graphique simpliste de l'humain, est motivé par la nécessité d'identification pour le joueur. Nous voulons mettre « Monsieur tout le monde » en face de ses choix, il fallait donc un significatif universel de l'homme, le choix du stickman s'est imposé de lui-même. L'attaché-case tenu par ce dernier est là pour symboliser le travail, l'objet faisait clairement référence au monde de la finance.

Au niveau micro, à la seconde, le joueur esquive les embuches (malus) et récupère les opportunités (bonus), ceci dans le but d'augmenter son argent.

Au niveau moyen, à la session de jeu, le cumul d'argent lui permet d'obtenir des biens de confort proposés dans un magasin à la fin de chaque niveau. Ces objets sont nécessaires pour passer aux niveaux suivants.

Au niveau macro, le jeu, le passage de niveaux amène plus de défis, d'objets et de possibilités de gagner de l'argent.

Voici une représentation du système de motivation de Running Gag :



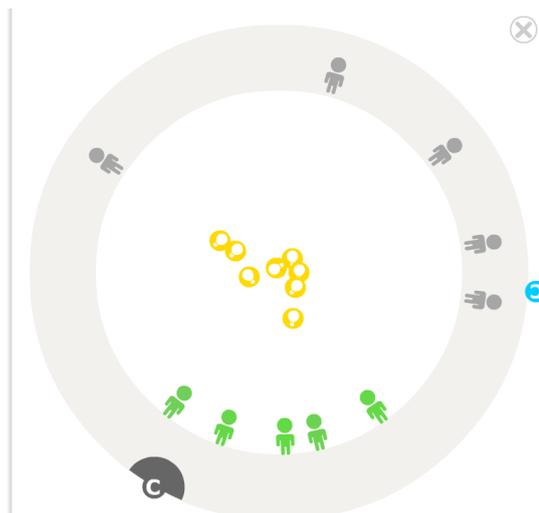
22. Système de motivation de Running Gag

Nous avons voulu créer une boucle de motivation qui soit clairement calquée sur le modèle capitaliste. Chaque élément amène à vouloir le suivant de la boucle, créant ainsi une spirale infinie de recherche de richesse.

- Références vidéoludiques :

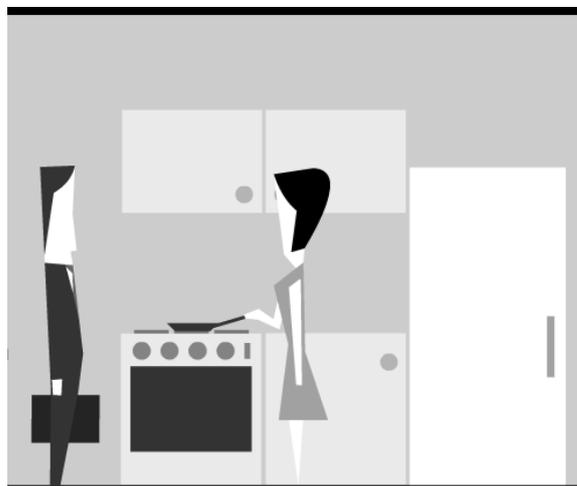
La Molleindustria, studio italien de jeux vidéo, aspire à se réappropriier les jeux vidéo comme une forme populaire de communication de masse. Leur objectif est d'examiner les potentiels persuasifs du jeu vidéo par une démarche de détournement des clichés de l'industrie. Leurs jeux sont une grande source d'inspiration pour tout concepteur voulant faire passer un message critique au sein de son jeu. Pour Running Gag, nous avons principalement été inspirés par trois de leurs jeux :

*The free culture game*¹, un jeu décortiquant les mécanismes et les tensions entre le copyright et la création libre.



23. Capture d'écran de *The free culture game*

*Every day the same dream*², un jeu traitant de l'aliénation due au travail de notre société actuelle.



24. Capture d'écran de *Every day the same dream*

*Run Jesus Run*³, un jeu ironisant sur la vie de Jésus : il a dix secondes pour sauver le monde.



25. Capture d'écran de *Run, Jesus Run*

¹ *The free culture game*, Molleindustria, 2008.

² *Every day the same dream*, Molleindustria, 2010.

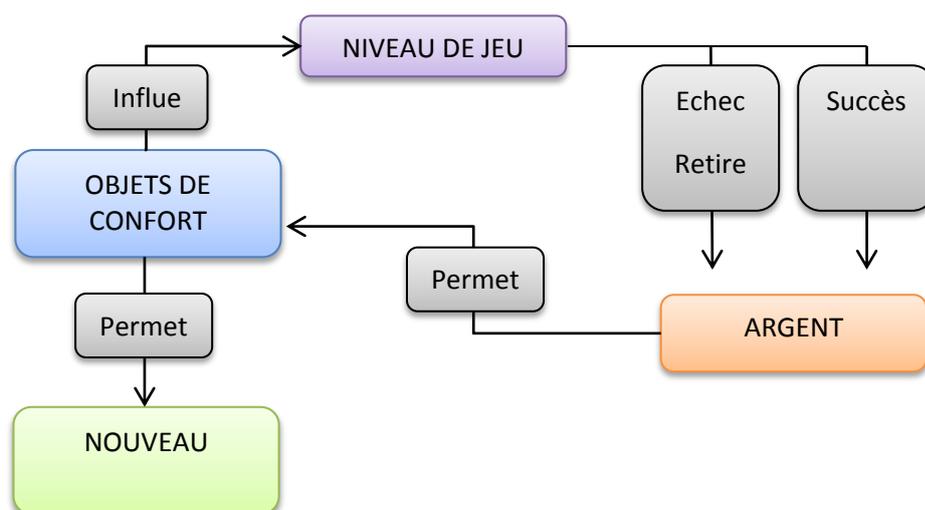
³ *Run Jesus Run*, Molleindustria, 2010.

II. Game play

- Système de jeu :

Running Gag propose au joueur de parcourir des niveaux de type plateforme, et ce, en contrôlant un avatar qui ne cesse d'avancer. Si le joueur arrive à la fin du niveau il remporte les gains de celui-ci. Il n'y a qu'une seule action de contrôle possible pour le joueur, c'est de faire sauter l'avatar. Chaque niveau dure une moyenne d'une minute. Durant la course, le joueur aura la possibilité de sauter sur des opportunités, des bonus permettant une augmentation du gain final. La contrepartie de ces bonus est qu'une fois un pris, une embuche lié au type de bonus apparaîtra sur le chemin, il revient alors au joueur de l'éviter afin de ne pas transformer son profit en déficit pour le gain final.

Une fois le niveau terminé, le joueur a la possibilité d'accéder au magasin, lieu où il peut dépenser son argent afin d'acheter des objets de confort. Ces objets de confort sont de diverses natures, et peuvent avoir des effets sur le jeu. Par exemple porter un « costume d'homme d'affaire » augmente les profits générés par certaines opportunités. Les objets de confort sont aussi nécessaires pour passer aux niveaux supérieurs. Les niveaux supérieurs permettent un meilleur gain et proposent de nouveaux défis. Tant que le joueur ne remplit pas les conditions pour passer à un niveau supérieur, il referra le même niveau.



26. Schéma du système de jeu

Le lancement du début de chaque partie est fondamental quant à notre intention sociocritique : en effet, avant chaque début de course le jeu demande au joueur si ce dernier est « prêt à se lancer dans le jeu ». Pour confirmer le joueur doit alors appuyer sur une touche et la course est lancée. C'est au travers de ce simple mécanisme que nous symbolisons le choix du citoyen et sa responsabilité quant au système : celui-ci ne lui est jamais vraiment imposé, le choix existe toujours même s'il est bien masqué. Si le joueur choisi de ne pas appuyer sur une touche afin de lancer la course, il agit, et en conséquence, après une légère attente, le jeu se lancera de lui-même proposant de nouveaux contrôles. Le joueur pourra alors contrôler son personnage entièrement et accéder à de nouveaux lieux dans le niveau, principalement des portes qui permettent de finir le jeu. Ces portes symbolisent le choix final d'un citoyen à s'extraire du système, en effet la première étape est de se rendre compte des mécanismes du système. Une fois cette étape accomplie le joueur n'est en aucun cas obligé de quitter le système, il pourra, s'il préfère en faire partie, relancer une course. Mais il aura aussi le choix de finir le jeu, et ce, en prenant une porte amenant sur d'autres modes de vie.

- Caméra :

La caméra du jeu est une caméra fixe sur un plan en 2D de type plateforme, suivant le personnage sur un scrolling horizontal.

- Contrôles :

Le joueur peut faire sauter le personnage en appuyant sur la touche espace de son clavier. Lors de la deuxième phase du jeu, le personnage est contrôlable avec les flèches directionnelles et la touche espace.

- Ressources :

Il y a deux compteurs d'argent :

- le compteur général qui est le cumul de chaque course, c'est de celui-ci qu'est déduit l'argent lors de l'achat d'objet de confort.
- Le compteur de course qui est géré en fonction des actions du joueur. Il s'ajoute au compteur général une fois la course finie, et ce, que le compteur de course soit positif ou négatif.

- Réussite et Échec :

Le joueur démarre une course avec une somme de départ dans le compteur de course, si au cours de sa partie les embuches lui font perdre tout son argent il est alors en faillite et perd la course. Le total des pertes est alors appliqué au compteur général. De la même manière si le joueur arrive à la fin du niveau en ayant son compteur de course positif, ce dernier s'ajoute au compteur général et le joueur a alors accès au magasin.

Il est important de noter que le joueur pourra très bien finir une course sans prendre de risque, c'est-à-dire sans saisir les opportunités. Sans opportunité il n'y a pas d'embuches qui apparaissent, ainsi il est possible de finir une course juste avec la somme de départ.

Lorsque le compteur général atteint zéro, le joueur perd tous les objets de confort auxquels il avait accès. Cependant le jeu lui propose de recommencer à zéro mais en profitant de nouvelles opportunités sur les courses. Il n'y a pas de game over, il est toujours possible de recommencer.

Cette dernière mécanique représente un des aspects du modèle capitaliste que nous souhaitons critiquer. Il s'agit de l'appât du gain sur lequel se base le modèle afin de pouvoir se réalimenter. C'est de cette manière que nous avons choisi de représenter une partie de la boucle régressive induite par le capitalisme.

- Challenge :

Le jeu est conçu afin que le joueur puisse gérer lui-même sa difficulté.

Au niveau micro, ce sont les opportunités que le joueur choisit ou non de saisir qui rendent le jeu plus difficile, car dès qu'une opportunité est saisie, une ou plusieurs conséquences à cette opportunité apparaissent : les « embuches ». Ces embuches font perdre une partie de l'argent du compteur de course, et peuvent même avoir des effets à plus long terme, c'est-à-dire sur plusieurs courses.

Au niveau moyen, ce sont les objets de confort qui permettent d'ajuster son expérience de jeu. En fonction des objets achetés les courses peuvent en être affectées, par exemple l'objet de confort « photos compromettantes du juge » permet pendant une course de passer sur l'embuche « procès » sans qu'elle n'ait de conséquence. Les effets des objets de confort sont nombreux et ont souvent pour conséquences un allègement des règles du jeu. Les autres objets de confort permettent d'accéder aux niveaux supérieurs, générant alors du challenge.

C'est par les effets des objets de confort que nous symbolisons une des dérives du capitaliste et du libéralisme : la dérégularisation du système à des fins personnelles.

Au niveau macro, ce sont les niveaux supérieurs qui gèrent la difficulté. C'est en effet le joueur qui choisit de passer ou non à un niveau supérieur, et il peut retourner quand il veut à un niveau antérieur.

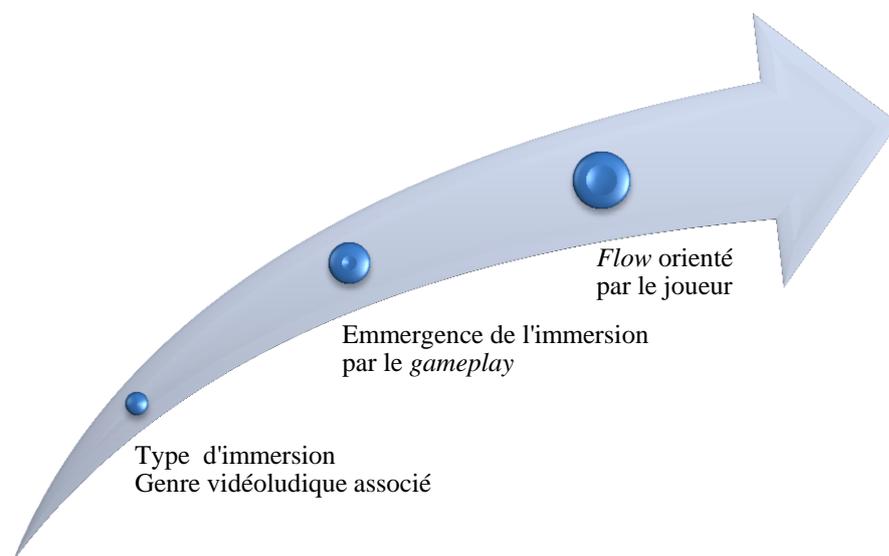
La boucle de challenge associée à la boucle de motivation incitera toujours le joueur à aller dans les niveaux supérieurs afin de ne pas s'ennuyer. Nous avons recréé ici le cercle vicieux de « l'argent qui appelle l'argent » : le joueur, afin de rester dans sa zone de *flow*, ira forcément vers des niveaux avec plus de challenge et d'argent. Cette recherche du « toujours plus » intégrée au jeu nous semble essentielle afin que le joueur prenant du recul sur le jeu puisse observer et comprendre les mécanismes du capitalisme.

Comme le préconise Jenova Chen, nous avons orienté la gestion du *flow* vers les choix du joueur. Les embuches déclenchées par les opportunités apparaîtront de diverses manières, ainsi si un certain type d'embuche gêne un joueur, il lui suffira de ne pas prendre l'opportunité associée. Nous agrandissons ainsi la zone de *flow* en créant une expérience de jeu adaptable au joueur et gérée par lui. Le choix entre les opportunités, les objets de confort et les niveaux assure un sentiment de contrôle important pour le joueur.

Lorsque le joueur passe dans la dimension sociocritique du jeu, tout le challenge généré par le jeu disparaît pour laisser apparaître de nombreux éléments de décors supplémentaires. Chacun de ces éléments est une information supplémentaire pour comprendre la critique posée par le jeu. Le jeu devient alors plus un moment d'exploration où le joueur prend le temps de réfléchir sur ce qu'on lui montre car on ne lui demande plus de réagir à des stimuli rapides. Le dernier choix du joueur restant est celui de la fin du jeu : va-t-il reprendre les courses ou prendre une des portes de sortie afin d'en finir avec le jeu ? Afin de pouvoir prendre une porte de sortie, le joueur devra souvent faire une action symbolique quant à la représentation de la porte : la porte de « la communauté autogérée » demandera au joueur de détruire le compteur de course et lui sautant dessus (le compteur de course devenant un objet actif dans le mode sociocritique du jeu).

Conclusion sur la première partie

Cette partie nous a permis de produire un premier concept de jeu qui nous semble récupérer correctement les outils et les mécanismes permettant la création et le maintien de l'immersion vidéoludique telle que nous l'avons définie d'après ses différentes catégories et ses différents processus dans l'univers fictionnel. Il apparaît très clairement comment notre recherche nous a permis d'enrichir notre intention première afin d'en faire un objet complexe.



27. De l'intention au concept

Cependant, si les bases de notre jeu sont maintenant suffisamment solides pour soutenir le message sociocritique que nous souhaitons transmettre au joueur, ce qui était le but de notre première partie, nous nous posons encore la question de savoir si le message parviendra bien à l'utilisateur. L'utilisateur arrivera-t-il à avoir assez de recul pour découvrir la profondeur du jeu? En effet, l'immersion permet de créer un état de fusion, nécessaire à l'établissement du jeu, qui va absorber le joueur dans l'univers fictionnel, lui faire prendre part au jeu, l'engager dedans, lui donner du plaisir, le mettre dans un état de *flow*.

Mais rien ne nous garantit que cet état de fusion puisse délivrer le message choisi. Au contraire, peut-être se manifeste-t-il comme une entrave à la dimension métaphorique de Running Gag.

Pour parvenir à créer un impact sociocritique au travers du jeu sur le joueur, nous pensons qu'il est indispensable d'introduire le concept de distanciation, issu de la tradition théâtrale brechtienne, afin d'arriver à compenser la puissance immersive des jeux vidéo. Ainsi, nous devons désormais relancer notre démarche réflexive quant au concept de distanciation, afin d'en extraire les outils susceptibles d'apporter la puissance d'impact nécessaire à l'émergence d'une distance critique chez le joueur de Running Gag.

Partie 2
Intégrer des outils distanciateurs
dans les jeux vidéo

La distanciation est une des caractéristiques les plus fondamentales de l'espèce humaine. Elle représente la grande différence entre les animaux et les humains. C'est parce que nous sommes capables de prendre conscience de la portée de nos actes, de prendre de la distance quant à leurs conséquences, que l'homme a pu évoluer et construire nos civilisations actuelles. Toutes les créations, les arts, les technologies, tout est possible car l'homme est capable de se distancier du moment présent. Cette caractéristique fondamentale représente donc la frontière entre l'homme et la bête, ainsi, vouloir utiliser des outils distanciateurs au sein d'un jeu vidéo afin de pouvoir y introduire une critique de la société actuelle est autant nécessaire que symbolique : nous voulons permettre à l'homme contemporain, inscrit dans ces nouvelles technologies, de combattre la tendance à l'aliénation du système actuel, et ce , en lui redonnant ce qui fait de lui un humain, la distanciation. Ainsi, au travers de cette partie nous voulons interroger ce concept fondamental qu'est la distanciation, toujours dans le cadre d'un enrichissement théorique de notre objet Running Gag. Ce dernier nécessitant une dernière étape de conception : l'intégration de mécanismes distanciateurs permettant au joueur d'appréhender le message sociocritique contenu dans le jeu, autrement dit de développer un esprit critique sur sa pratique et la société.

C'est donc dans cette optique que nous amorcerons tout d'abord une brève réflexion sur ce qu'est l'esprit critique, pour ensuite aller interroger en détail le concept de distanciation, de ses origines aux mécanismes internes. Nous finirons par une tentative de transfert des outils distanciateurs préexistants vers notre objet de mémoire, Running Gag.

Chapitre 4

La distanciation, retour sur un concept fondamental

La partie précédente nous a permis d'établir le contenu de l'objet de ce mémoire, Running Gag. Désormais il nous faut investir l'outil-concept principal qui permettra l'aboutissement de notre démarche : la distanciation. Comme nous l'avons dit dans notre introduction, la distanciation est une des caractéristiques fondamentale de l'être humain. Une des figures ayant le plus contribué à la théorisation autour du concept de distanciation est le dramaturge, metteur en scène, critique théâtral et poète allemand Bertolt Brecht. Sa volonté de vouloir faire du spectateur de théâtre un « spectateur citoyen » entre en résonance complète avec notre volonté de faire du joueur de jeu vidéo un joueur réflexif, dont l'esprit critique se développe au cours de son activité. Mais Brecht n'est pas le seul penseur à s'être penché sur la distanciation, on trouve de nombreuses traces du concept au cours de l'histoire, et très souvent il est question d'élever l'homme à un autre niveau de conscience, que ce soit critique ou autre. A notre époque, la distanciation compte aussi certains chercheurs, dont principalement Jean-Luc Michel¹, qui a élaboré la « théorie distanciatrice ».

Au cours de ce chapitre nous voulons tout d'abord établir notre définition de l'esprit critique car nos intentions portent la volonté d'insuffler cette capacité à nos joueurs au travers de Running Gag. Cette étape achevée, nous reviendrons sur la genèse de la distanciation par le moyen d'un historique ; ceci nous permettra de situer les enjeux qui ont soutenu les recherches autour de ce concept et de voir comment il est possible de nous y inscrire à notre tour. Par la suite, nous investirons une partie de la théorie distanciatrice de J-L. Michel, principalement son modèle de représentation dynamique, ce qui nous permettra de définir le fonctionnement de la distanciation, dans le but d'identifier et de comprendre les caractéristiques fondamentales de celle-ci.

¹ Jean-Luc Michel est docteur en lettres et sciences humaines, directeur scientifique du master de stratégie de communication globale de l'université Jean Monnet à Saint-Etienne.

L'esprit critique

Comme nous l'avons précisé dans notre introduction, l'objet de ce mémoire porte la volonté d'insuffler un esprit critique au joueur. De manière plus spécifique, notre intention est d'arriver à faire émerger chez le joueur une réflexion critique sur la société actuelle. Nous nous situons d'ores et déjà dans un champ très particulier qui concerne la libération sociale et politique des individus au sein de leur société. En cela nous nous inscrivons directement dans la lignée intentionnelle Brechtienne, nous y reviendrons par la suite. Ce que nous souhaitons souligner par notre orientation est le sens de notre démarche et donc des outils et réflexions qui en découlent. Ceci précisé, voyons comment se définit « l'esprit critique ».

Approchons tout d'abord le terme « critique ». Ce dernier répond à plusieurs acceptations et nécessite donc un éclaircissement. La première concerne l'idée de réprobation, à un jugement porté de manière défavorable, voire malveillante. Cette acceptation ne concerne pas l'esprit critique mais un esprit *de* critique, soulignant les défauts des autres. La seconde acceptation sera définie en fonction de deux définitions :

- Selon Le Petit Robert, « critique » se rapporte à l' « examen d'un principe, d'un fait, en vue de porter sur lui un jugement d'appréciation, d'un point de vue esthétique ou philosophie »².
- Le Dictionnaire de la langue philosophique de P. Foulquié, quant à lui, donne comme définition : « Qui juge objectivement de la valeur intellectuelle, esthétique, morale d'œuvre humaine »³.

Au travers de ces deux définitions, on comprend que la critique est une analyse, un examen, de quelqu'un ou de quelque chose afin d'en faire ressortir les qualités et les défauts. Le jugement porté est objectif et libre car soutenu par une réflexion en amont. Ainsi, la seconde acceptation rejoint le sens que nous investissons dans le terme critique pour ce mémoire et notre objet. Le terme « critique » étant établi, voyons plus en détails le concept d' « esprit critique ».

² Le Petit Robert, *Dictionnaire de la langue française*, Le Robert, 1993.

³ P. Foulquié, *Dictionnaire de la langue philosophique*, PARIS, PUF, 1986, p.142.

Dans le dossier des *Cahiers Pédagogiques*, « Le socle commun...Mais comment faire ? », Michel Tozzi, didacticien de la philosophie française, professeur à l'université Paul-Valéry de Montpellier, pose un portrait de l'esprit critique qui nous semble être en écho avec nos intentions :

« L'esprit critique est critique, c'est-à-dire réflexif : il se retourne sur la vie et scrute le monde. Le sujet de la représentation se donne la représentation comme objet. Et dans la béance de cette distanciation s'instaurent les conditions d'un discernement possible. [...] L'esprit critique dépasse la stigmatisation comme la flatterie, l'optimisme comme le pessimisme, trop sentimentaux. Il n'en rajoute pas au décapage de la lucidité. Discerner, c'est examiner, en vue de porter sur un principe ou sur un fait un jugement d'appréciation, par exemple sur le vrai ou le faux, le bien ou le mal, le juste ou l'injuste. L'esprit critique examine librement, en se gardant des préjugés internes ou des pressions externes. Il ne connaît pas d'argument d'autorité. Il n'accepte aucune assertion sans s'interroger sur sa valeur, que ce soit du point de vue de ses finalités, de son origine, de son contenu. Ce n'est pas un «esprit faible», incapable de raisonner juste, ou facilement suggestible. »⁴

On comprend par cette citation que l'esprit critique intègre dans son fonctionnement le processus de distanciation. Ce n'est qu'à partir de ce dernier que peut émerger la compréhension et par extension la connaissance des objets étudiés. Un esprit critique se détache des perturbations pouvant émerger des sentiments personnels ou des situations extérieures à lui : politiques, sociales, etc... Un esprit critique est donc un modèle de lucidité et de réflexion sur le monde qui l'entoure, ne cédant pas aux tentatives d'appauvrissement, ou même d'aliénation, de la société sur lui. Si nous rejoignons notre orientation Brechtienne, on peut définir l'esprit critique comme le modèle de l'individu libre, car possédant une résistance aux pressions politiques et sociales, et étant capable de comprendre leur fonctionnement. Ainsi l'esprit critique est le dernier stade de liberté individuelle et semble être nourri par le processus de distanciation. Ce qui nous amène donc directement à l'étude de ce dernier.

⁴ M. TOZZI, « Portrait » in *Cahiers pédagogiques*, dossier « Le socle commun... Mais comment faire ? », coordonné par J-M. Zakhartchouk et R. Pantanella, CRAP-Cahiers pédagogiques, p. 201, disponible [en ligne] à l'url suivant (consulté le 26.08.12) : http://ecole.cycle2.pagesperso-orange.fr/Cahiers_pedagogiques_Le%20socle%20commun...%20Mais%20comment%20faire%20-.pdf .

Les auteurs de la distanciation : bref historique

Un des premiers auteurs à avoir approché la distanciation est Frédéric Schiller⁵, principalement dans ses *Lettre sur l'Éducation Esthétique de l'Homme*⁶. Il définit ce concept par la recherche individuelle d'une distance libératrice de l'imagination des citoyens. « [...] la voie à suivre est de considérer d'abord le problème esthétique, car c'est par la beauté que l'on s'achemine à la liberté! »⁷. Il considère que cette libération est l'esthétique et ne peut se faire qu'à partir de l'émergence d'une distanciation des individus par rapport à ce rapport perceptif. Dans sa *Correspondance avec Goethe*, on trouve une ébauche de cette démarche distanciatrice qu'il préconise :

« L'action dramatique se déroule devant moi, mais c'est moi qui fait le tour de l'action épique qui semble en quelque sorte rester immobile. A mon avis cette différence est d'une grande importance. Si l'événement se déroule devant moi, je suis prisonnier de la présence sensible, mon imagination perd toute liberté, un trouble persistant apparaît en moi et s'y maintient, il me fait toujours rester collé à l'objet... »⁸

La volonté ici est bien celle de créer une liberté imaginative. Avec notre objet, nous ne sommes donc pas inscrits dans la même orientation, mais le fond reste le même : c'est la distance qui permet d'amener l'homme à un stade supérieur de conscience. Si elle n'est pas appliquée, le sujet se retrouve enfermé dans un carcan cognitif imposé, pour Schiller par l'objet, pour nous par l'idéologie dominante.

Max Horkheimer et Theodor W. Adorno, ont eux aussi théorisé sur la distanciation. En 1944, ils définissent la distanciation artistique comme la base de toute jouissance esthétique.

⁵ Johann Christoph Friedrich von Schiller est un poète et écrivain allemand du 18^{ème} siècle.

⁶ F. SCHILLER, *Lettres sur l'Éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier Montaigne, 1992.

⁷ *Ibid*, p.169.

⁸ J.F. CHIANTARETTO, *Bertolt Brecht penseur intervenant*, Paris, Publisud, 1985.

«La nature ne connaît pas véritablement le plaisir : elle ne dépasse pas la satisfaction des besoins. Toute jouissance est médiatisée et sociale - aussi bien les affections non-sublimées que les sublimées. Toute jouissance trouve sa source dans la distanciation !»⁹

Cette idée que la distanciation est seule génératrice de jouissance esthétique rejoint directement l'orientation de Schiller. Basé sur ce postulat, Adorno intègre aussi la distanciation dans la démarche artistique. En effet, Adorno défend que la « distance de l'œuvre à la réalité empirique par la formation d'une image est essentielle à la résistance de l'œuvre, et à sa pratique différente¹⁰ », à la différence, par exemple, des œuvres engagées qui dénoncent en montrant ce qui est, et donc retombent directement dans la réalité empirique, ne proposant ainsi qu'un potentiel critique faible. Ainsi, c'est dans la création d'œuvres contenant un réel potentiel critique qu'Adorno voit l'émergence de la jouissance esthétique, car le processus de distanciation par rapport à l'œuvre se voit canalisé par le contenu critique de cette dernière. Cette orientation atteste que notre démarche quant au jeu vidéo permettra bien de créer une dimension supérieure à la couche ludique, une dimension esthétique.

Il est intéressant de noter que les prémices de cette conception de la distanciation comme source de toute jouissance esthétique est observable chez Diderot¹¹ :

« La perception des rapports est l'unique fondement de notre admiration et de nos plaisirs ; et c'est de là qu'il nous faut partir pour expliquer les phénomènes les plus délicats qui nous sont offerts par les sciences et les arts »¹²

Ce que Diderot entend par *perception des rapports* revient au processus distanciateur. Nous voyons donc très clairement que, déjà à l'époque, Diderot voyait l'explication des plaisirs liés à l'art dans le fait de se distancier de ce dernier. Mais ce n'est pas la seule amorce menée par Diderot :

« [...] Un marmot qui s'avance sous un masque de vieillard qui le cache de la tête aux pieds. Sous ce masque il rit de ses petits camarades que la frayeur met en fuite.

⁹ M. HORKHEIMER et T. W. ADORNO, *La dialectique de la Raison*, Paris, Gallimard, 1983, p. 127.

¹⁰ R. CLERGET, *INTRODUCTION A L'ESTHETIQUE D'ADORNO Approche de l'esthétique d'Adorno par l'analyse du rapport à Marx dans la Théorie esthétique*, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 10/08/2012) : <http://actuelmarx.u-paris10.fr/alp0014.htm#2.4> .

¹¹ Denis Diderot est un écrivain, philosophe et encyclopédiste français.

¹² D. DIDEROT, *Le paradoxe du comédien*, Œuvres, Paris, Gallimard, La Pléiade, 1951-1969, p. 1425.

Ce marmot est le vrai symbole de l'acteur; ses camarades sont les symboles des spectateurs [...].»¹³

Le marmot qui rigole au cours de son imitation est évidemment en plein processus distanciateur. Diderot, par cette citation, est déjà en train de créer une des bases de ce qui sera par la suite le théâtre épique de Brecht : un comédien qui joue de manière distanciée.

Brecht est l'auteur dont le travail sur la distanciation est le plus abouti, notamment parce qu'il a théorisé, et surtout, appliqué sa théorie à son art : le théâtre épique. C'est principalement au travail de Brecht que nous ferons référence afin de définir les caractères essentiels du concept de distanciation. En effet, le but premier de la théorisation sur le concept de distanciation brechtienne est de créer une distance critique pour le spectateur: elle devra permettre au spectateur de parvenir à une libération sociale et politique, autrement dit, le but de Brecht est de générer un sentiment de citoyenneté chez son spectateur, d'en faire un spectateur-citoyen. Brecht utilise la distanciation comme outil principal car lorsqu'elle est employée efficacement, elle développe un effet de désaliénation par le fait qu'elle fait émerger les caractères essentiels des discours contenus dans la pièce. Nous trouvons un réel écho entre l'intention Brechtienne et la nôtre, c'est donc pour cela que nous nous appuyerons sur sa définition et sa démarche pour appliquer la distanciation à notre objet.

Brecht utilise le terme d'« effet d'étrangeté » ou bien « l'effet-V » (*Verfremdungseffekt*) pour décrire le phénomène de distanciation. On trouve des utilisations précoces du concept dès les années 1925, principalement dans la pièce *Homme pour homme*¹⁴, mais la réelle théorisation arrive en 1945 dans son *Petit Organon pour le théâtre*¹⁵. Un des plus importants préceptes du théâtre épique Brechtien est que le spectateur « [...] ne doit pas s'identifier spontanément à des personnages bien précis pour prendre part alors purement et simplement à leur vécu »¹⁶. Brecht considère que l'identification, processus générant la catharsis¹⁷, conduit à un épuisement des passions sociales, moteurs de la citoyenneté. Ainsi afin d'éviter

¹³ *Ibid*, p.1054.

¹⁴ B. BRECHT, *Homme pour homme (Mann ist Mann)*, 1925.

¹⁵ B. BRECHT, *Petit Organon pour le théâtre*, L'Arche, 1997.

¹⁶ B. BRECHT, *Théâtre complet*, Paris, l'Arche, 1974.

¹⁷ La catharsis signifie purification, elle est l'épuration des passions par le moyen de la représentation dramaturgique.

l'identification, son outil majeur va être l'effet d'étrangeté. Le sentiment d'étrangeté émerge de la manière dont Brecht utilise la distanciation :

« [...] L'effet-V consiste en ce que la chose qu'il s'agit de faire comprendre, sur laquelle on veut attirer l'attention, est transformée, de chose habituelle, familière et immédiate qu'elle était, en une chose singulière, frappante (voire choquante), inattendue. Ce qui se comprenait de soi-même est rendu en un sens incompréhensible, mais seulement afin de le rendre mieux compréhensible. Pour qu'une chose connue devienne une chose reconnue (remarquée), il faut qu'elle cesse de passer inaperçue ; il faut briser avec l'habitude qui fait que cette chose n'a pas besoin d'explication. Il faut mettre sur l'événement le plus commun, insignifiant, mille fois répétés, le sceau de l'inhabituel. »¹⁸

Ainsi l'effet-V est une façon particulière d'utiliser la distanciation : Brecht cherche à créer la distance entre le spectateur et le spectacle en montrant cet objet d'une manière inhabituelle, brisant les habitudes et permettant la réouverture du sens de l'objet pour le spectateur. La tension cognitive créée par l'effet-V dérange. Elle amène à un nouveau regard du spectateur sur l'objet. Brecht nous donne un exemple des plus explicites d'un effet-V : « Pour qu'un homme voit sa mère comme la femme d'un homme, il faut un effet-V qui surgit par exemple lorsque sa mère se remarie. »¹⁹. On voit très bien comment l'effet-V agit afin d'arriver à son but, celui d'aviver la conscience. Brecht applique son concept à ses pièces de nombreuses façons, par exemple par l'utilisation de chanson ou par le commentaire de l'action par les comédiens eux-mêmes, le détail des applications pratiques sera développé par la suite.

De nos jours, la distanciation est d'autant plus d'actualité qu'elle contient en elle la réponse à un problème souligné par les chercheurs : l'hypermédiatisation de la société et la capacité des individus à recevoir et traiter cette information médiatisée. Jean-Luc Michel, père de la théorie distanciatrice sur laquelle nous allons nous reposer pour définir les mécanismes internes de la distanciation, avait déjà à l'époque ciblé le rôle primordial que doit jouer la distanciation:

¹⁸ J-L. MICHEL, *La genèse de la théorie distanciatrice*, p.8, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 11/08/2012) : <http://jean.luc.michel.pagesperso-orange.fr/Poly.jlm.pdf/Definition.Distanciation.pdf> .

¹⁹ *Ibid*, p. 8.

« Un des enjeux capitaux quant au rôle à long terme de l'institution scolaire va osciller autour de la maîtrise des informations véhiculées par les réseaux, aussi bien du point de vue de leur émission (codage, mise en forme, sélection, classement...) que de celui de leur réception (décodage, compréhension, assimilation). [...] Et ceux qui ne seront pas assez entraînés aux mécanismes d'émission/réception interactive de ces messages médiatisés (c'est-à-dire passant par des canaux, avec tout ce que cela signifie de modifications, d'adaptations, de manipulations et de réductions) risquent de se retrouver "parqués" intellectuellement et inconsciemment dans des "réserves idéologiques" qui ne leur permettront de communiquer avec l'extérieur qu'au moyen de réseaux hyper-sélectifs.

En d'autres termes, on sera libre de tout recevoir chez soi... mais on s'orientera préférentiellement vers ce qui aura été préalablement mis en forme, préparé, adapté pour soi (ce sera le stade ultime de la "segmentation" des publics).

Le "grand dessein" de la culture médiatique, considérée comme une extension de la trop réduite culture informatique tiendrait alors dans l'acquisition d'un potentiel suffisant de distanciation face aux produits déversés à haute dose par les médias. Une distanciation grâce à laquelle les citoyens redeviendraient actifs dans les choix de leur mode de vie, de leurs conditions de travail et de leur appartenance à un univers culturel.»²⁰

Cette citation fait clairement apparaître les enjeux éducatifs auxquels la distanciation se retrouve désormais attachée. Les mécanismes permettant l'accès à l'information dans notre société se sont complexifiés, passant par de plus en plus de couches de canaux demandant un niveau de maîtrise et de compréhension de plus en plus élevé. Et comme le souligne très clairement Jean-Luc Michel, ce sont ces multitudes de réseaux qui risquent d'amener de nombreuses personnes à n'en privilégier qu'un seul. Ce réseau privilégié est celui qui semble le plus accessible, créant des classes d'individus conformes au besoin de l'idéologie hypercapitaliste, c'est-à-dire des individus avec une absence de résistance quant au message idéologique transmis par certains canaux. C'est donc ici que la distanciation prend son rôle dans la société actuelle : créer une distance critique désaliénante, permettant à l'individu de réintégrer son rôle d'acteur de la société. On retrouve donc ici, pour la distanciation, le rôle que Brecht lui avait donné : celui de catalyseur menant à une libération sociale et politique. La nuance étant qu'à

²⁰ J-L. MICHEL, « Culture informatique et culture médiatique. Un objectif: la distanciation », disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 11/08/2012) : <http://www.cetec-info.org/JLMichel/Culture.Distanciation.html> .

notre époque cette libération semble prendre une nécessité d'autant plus importante qu'elle devrait permettre à l'individu de réintégrer, non pas juste le rôle d'acteur dans sa société, mais aussi et surtout la condition d'être humain, condition que les dérives actuelles du néolibéralisme et de l'hypercapitalisme cherche à réduire à celle d'un consommateur aliéné.

ADI/IPT, ou la prédominance de l'IPT dans les jeux vidéo

La distanciation a toujours été au centre des valeurs et théories valorisant l'élévation de la conscience, la libération sociale et politique, la recherche d'une société plus humaine. C'est dans cette intention que Jean-Luc Michel a posé sa théorie distanciatrice. Selon lui, l'objectif de sa théorie pourrait se résumer en une phrase : elle est « une tentative de description d'une future " socialisation des moyens de communication électronique" »²¹. Un des points développés par J-L. Michel qui nous semble pertinent pour la continuité de notre démarche est la modélisation de la réalité complexe du processus de médiation²² entre un individu et les informations du monde extérieur. Pour ce faire, il a élaboré deux concepts fondamentaux absolument symétriques :

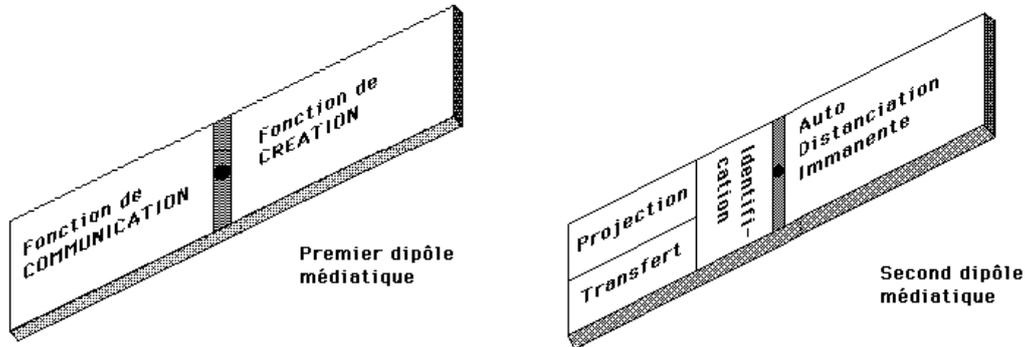
1. Le dipôle médiatique : Il rend compte de la fonction de création, d'essence jubilatoire²³, et de la fonction de communication des médias. Ce dipôle résume notre rapport face aux médias dans lequel l'individu peut se trouver en état de « présentation », c'est-à-dire qu'il reçoit l'information avec un traitement minime, mais il permet aussi de rendre la faculté supérieure d'interprétation de l'individu, qui passe alors par une « re-présentation ». Le dipôle médiatique induit deux degrés d'interprétation : le premier réduit et contraint par le médium, le second libre et créatif.
2. Le dipôle perceptif : Il regroupe le couple indissociable de l'auto-distanciation immanente (ADI) et de l'identification / projection / transfert (IPT). Ce dipôle présente des facultés proprement humaines – « perceptives » - qui ne tiennent pas

²¹ J-L. MICHEL, « Présentation de l'ouvrage sur la distanciation », disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 13/08/2012) : <http://www.communiqance.com/JLM/Pres.livre.dist.html> .

²² J-L. MICHEL, « Lexique de la théorie distanciatrice », Médiation : Action d'utiliser un moyen de communication naturel ou totalement homomorphe à l'existence humaine.

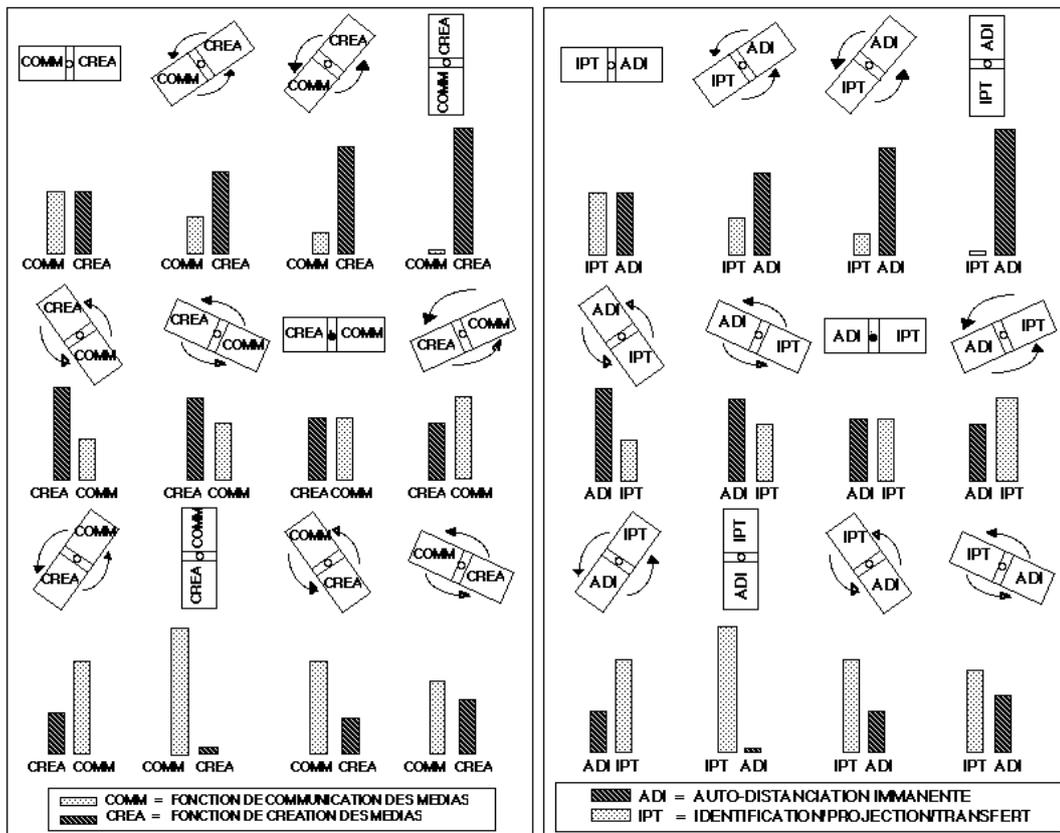
²³ J-L. Michel propose le terme jubilation à la place de celui de jouir, car moins connoté. Ainsi, selon la théorie distanciatrice, la source de la jouissance, comme par exemple la jouissance esthétique d'Adorno, se trouve dans la fonction de création du premier dipôle médiatique.

compte d'une influence extérieure, contrairement au pôle médiatique qui lui nous confronte à un environnement, celui des médias.



28. Figure 1 : Modélisation dipolaire de la théorie distanciatrice.²⁴

Le choix de cette représentation dipolaire permet de mettre en lumière la dynamique d'alternance dans laquelle sont les deux dipôles, et ce, par une simple rotation irrégulière de chacun des pôles, comme nous le montre la figure 2. Sauf cas pathologique, cette rotation est permanente. Elle est nuancée par le contexte de communication, les caractéristiques du système et la conscience qu'en ont les sujets.



29. Figure 2 : La rotation des dipôles médiatique.²⁵

²⁴ J-L. MICHEL, *Les médias et la vie sociale*, Université Paris 7, 1988, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 13/08/2012) : <http://wwwcommuniquance.com/theories/Hypotheses.dist.html>.

Dans ces schémas, nous voyons représenté un cycle complet avec les conjonctions entre les pôles de chacun des dipôles, une visualisation de cette rotation et les valeurs correspondantes des fonctions de création et de communication pour le premier dipôle ainsi que les valeurs correspondantes de l'ADI et de l'IPT pour le second dipôle. Cette notion de rotation irrégulière constante nous renvoie à notre propre définition de l'immersion lors de la première partie. Nous avons établi que l'immersion est un processus où le sujet voit sa conscience faire des allers-retours entre deux réalités : fictionnelle et physique. Ainsi, notre définition du processus d'immersion semble s'inscrire dans la modélisation dipolaire de J-L. Michel, principalement à l'intérieur du second dipôle. Voyons le détail de ce second dipôle et comment inscrire notre définition dans la théorie distanciatrice.

- L'ADI, ou l'Auto Distanciation Immanente a été définie par J-L. Michel comme étant la « base de la distanciation, celle que tout être humain possède, ce qui nous différencie des animaux qui communiquent mais ne "métacommuniquent" pas »²⁶. Il faut donc comprendre l'ADI comme un mécanisme cognitif primitif et fondamental de l'être humain, mécanisme nous ayant permis d'évoluer par la prise de conscience de nos actes et de leurs conséquences.
- L'IPT, ou Identification / Projection / Transfert²⁷, regroupe trois mécanismes rassemblés en une triade car interconnectés dans leur fonctionnement et donc difficile à dissocier. J-L. Michel définit chacun de ces concepts :
 - Dans l'identification, « le sujet vivra les actions de son modèle avec les réactions et la psychologie prêtées à celui-ci »²⁸. Le sujet prend donc la place du modèle, s'incarne dans ce modèle pour vivre de l'intérieur ses actions selon son schéma psychologique. Le sujet se voit dans le modèle, il en devient le reflet. Le modèle délivre

²⁵ *Ibid.*

²⁶ J-L. MICHEL, « Lexique de la théorie distanciatrice », disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 13/08/2012) : <http://www.cetec-info.org/JLMichel/Lexique.html> .

²⁷ Notons que ces notions constituent des fondamentales de la psychanalyse initié par Freud, et possèdent de fortes significations en psychologie. Ici nous tâcherons d'en donner la définition proposée par J-L. Michel et d'en expliciter le sens dans le cadre de sa théorie.

²⁸ J-L. MICHEL, Concepts opératoires pour la société médiatique, p. 9, disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 13/08/2012) : <http://jean.luc.michel.pagesperso-orange.fr/Poly.jlm.pdf/Concepts.de.base.pdf> .

une définition au sujet, qui s'approprie son identité. Il s'agit d'une assimilation du sujet d'attributs ou de propriétés du modèle.

- Dans la projection « le projeté cherchera à faire vivre au " projecteur " ses propres actions ou passions en attribuant aussi à ce dernier son propre tempérament ou sa psychologie pour les résoudre »²⁹. Ici le sujet ne fait pas corps avec le modèle. Il se positionne « à la place de » et projette ses caractéristiques. L'identification n'est pas totale car elle n'est pas vécue, elle n'est que projection et fait appel à des représentations.
- Dans le transfert, « le candidat au transfert fera vivre à son « porteur » ses propres actions ou passions avec sa propre psychologie (à lui), comme dans la projection, mais de façon plus ou moins inconsciente, de manière à se dédouaner de ses éventuels échecs, de les revivre par personnes interposées pour ce qui concerne les événements du passé, ou bien, mais plus rarement, pour faire des sortes de brouillons des événements futurs. Dans le transfert, le candidat au transfert gomme la personnalité ou l'ego du porteur du transfert »³⁰. Le transfert utilise donc les mêmes mécanismes que la projection, mais pour « prendre la place de ». De manière inconsciente, le sujet va vivre ce qui s'offre devant lui, comme si il l'avait déjà vécu. Il s'agit d'un déplacement émotionnel d'une personne à une autre.

Identification, projection, transfert, nous apparaissent comme des composantes de l'immersion fictionnelle dans le cadre vidéoludique, car le soi s'étend dans ce processus vers un espace, une fiction, un univers ou un avatar. Il y a donc à la fois :

- Identification : car le sujet incorpore des propriétés du modèle.
- Projection : car le sujet va se positionner « à la place de ».
- Transfert : le sujet va « prendre la place de ».

Plus fortement, nous pensons que l'identification est la composante la plus présente, car le sujet prend part aux actions : dans le jeu vidéo, le joueur est acteur toujours au travers d'un avatar, visible ou non. L'IPT permet au sujet d'investir un lieu, une réalité, qui ne

²⁹ *Ibid*, p.9.

³⁰ *Ibid*, p.9.

possède pas de caractère physique mais qui vont constituer le sujet et donc par ce biais, sa croyance en sa personne et au monde dans lequel il vit. L'IPT va définir le sujet. De la même manière, le jeu vidéo appelle à ce pôle afin de faire émerger de l'œuvre vidéoludique une réalité : la réalité fictionnelle. Mais l'IPT ne passe pas seulement par la figure de l'avatar. L'IPT passe aussi par une mise en relation avec le dispositif technologique : le logiciel, l'interaction, les périphériques physiques sont appropriés par le joueur, l'utilisateur. L'immersion naît donc également d'une identification avec le périphérique, une appropriation ou une incorporation qui va redéfinir l'identité du sujet.

L'ADI quant à lui va permettre de créer une « rupture » de l'IPT, qui constitue un mécanisme de mise à distance. C'est ce regard critique, extérieur qui donne la possibilité de faire émerger une pensée réflexive. Si nous continuons notre projection de la théorie distanciatrice de J-L. Michel aux jeux vidéo, nous pouvons supposer que l'ADI est rarement présent, voire même évité, car l'objectif d'un grand nombre de jeux est de maintenir l'immersion du joueur. Contre le désengagement, l'ADI apparaît comme une composante à proscrire, afin que le joueur soit plongé dans l'univers vidéoludique le plus longtemps possible. Pourtant l'ADI nous apparaît comme une composante nécessaire se conjuguant particulièrement judicieusement avec notre intention qui est de faire passer un message dans notre jeu Running Gag. Ce message à caractère politique, ne pourra être perçu que s'il se couple à la fois de l'IPT, afin de créer un engagement de la part du joueur, une immersion permettant de maintenir le joueur dans le contexte du jeu, et de l'ADI afin de délivrer le message critique.

Conclusion : Le couple immersion-distanciation

Les mécanismes mis à jour par J-L. Michel permettent d'appréhender de manière plus efficace la relation entretenue par le couple distanciation et immersion.

Les jeux vidéo ont pour effet de bloquer le second dipôle sur l'IPT, bien plus qu'aucun médium ne l'avait permis jusqu'à maintenant. Le fait d'introduire des outils distanciateurs permettra d'enclencher la rotation du dipôle vers l'ADI, amenant ainsi le joueur à une certaine distance. Mais cette distance est-elle suffisante pour faire émerger une réflexion critique du joueur sur sa pratique ?

Jean-Luc Michel définit lui-même l'auto-distanciation immanente comme étant un processus primaire de l'homme. La compréhension de la nécessité d'enclencher la rotation du second dipôle a été la première étape de notre démarche, maintenant il nous faut aller interroger les différents niveaux de distanciation définis par J-L. Michel dans sa thèse : *La Distanciation, Essai sur la société médiatique*³¹. La possibilité d'une gradation du niveau de distanciation chez le joueur nous semble être la dernière pièce manquante à notre démarche, celle qui nous permettra de maîtriser, en plus de l'immersion et du flow, la distance entre le jeu et le joueur.

³¹ J-L. MICHEL, *La Distanciation, Essai sur la société médiatique*, Paris, L'Harmattan, 1992.

Chapitre 5

Distanciation critique et distanciation dialectique

Dans le chapitre précédent nous avons pu amorcer une première approche dans la compréhension de la théorie distanciatrice de Jean-Luc Michel, et ce, par une définition des bases fondamentales que sont les deux dipôles médiatiques. Désormais en mesure de comprendre le fonctionnement de l'ADI, ou auto distanciation immanente, il nous faut cependant aller interroger le type de distanciation que ce pôle génère. En effet, il nous semble naïf de croire que la distance générée par l'ADI soit à elle seule capable de générer un esprit critique chez le joueur. J-L. Michel a relevé de manière très claire les limites de ce qu'il nomme la distanciation critique¹, face aux nouveaux médias. C'est dans une optique d'éducation de l'homme face aux nouvelles technologies qu'il a élaboré, sur la base de son travail sur la modélisation dipolaire, une distanciation de la distanciation : la distanciation dialectique². Le travail de J-L. Michel va donc nous permettre d'accéder à la dernière phase nécessaire de notre démarche créatrice : comprendre et maîtriser l'insertion d'une distanciation suffisamment puissante au sein des jeux vidéo, la distanciation dialectique.

Pour ce faire, nous allons premièrement définir les caractéristiques et limites de la distanciation engendré par l'ADI, ou distanciation critique. Par la suite nous nous pencherons sur la définition de la distanciation dialectique, établirons ses caractéristiques fondamentales ainsi que ses mécanismes à partir de la modélisation dipolaire. Tout ceci pour nous amener à finir sur une appropriation des outils de la théorie distanciatrice, afin de les appliquer au jeu vidéo - appropriation que nous jugeons essentielle au stade actuel de notre démarche.

¹ J-L. MICHEL, *La Distanciation, Essai sur la société médiatique*, Paris, L'Harmattan, 1992, p. 223.

² *Ibid*, p.245.

Les caractéristiques et limites de la distanciation critique

La distanciation critique émerge de la conjonction du pôle communicatoire du premier dipôle médiatique, et de l'ADI du second dipôle médiatique. En ce sens elle est spontanée, immanente et non intrinsèque. Elle s'applique à la « quasi-totalité des échanges sociaux simplement médiés »³ c'est-à-dire nos rapports avec les autres et avec l'extérieur par les diverses interactions contenues dans la vie de tous les jours. Elle est donc constitutive de l'être humain, par le fait de faire partie de nos processus de communications, et est active de manière constante, en rotation avec l'IPT. J-L. Michel pose le constat que la distanciation critique face aux nouveaux médias ne permet que très peu ou pas de création individuelle : « La distanciation critique n'opère pas de mise en perspective artistique, esthétique, sociale ou politique »⁴. Comme nous l'avons vu, il existe une dynamique constante d'alternance entre le dipôle médiatique et le dipôle perceptif. Dans le cas de la distanciation critique, le pôle ADI est majoritairement en relation avec le pôle de communication. Dans le cas des médias de masse, dont la médiatisation est prégnante, la rotation du pôle de création du dipôle médiatique est mise en suspens, ce qui a pour conséquence de réduire ce que J-L. Michel nomme l'espace de « *liberté médiacrétive individuelle* »⁵: la personne entre dans un registre d'enregistrement de l'information et n'est pas mise en situation de libre interprétation. Les travaux de G. Gerbner, professeur de télécommunication américain, soulignent les résultantes inquiétantes de cette réduction : il a pu attester que la consommation télévisuelle induisait une augmentation des conformismes ou des stéréotypes sociaux.

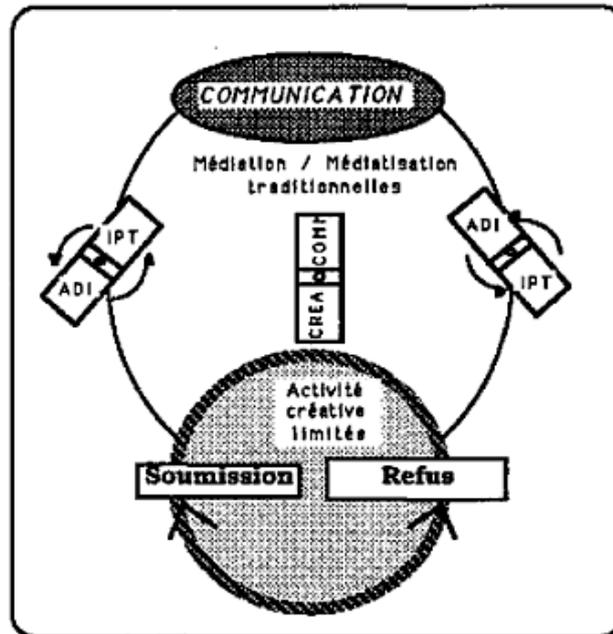
Ainsi J-L. Michel postule que, face aux univers médiatiques, la distanciation critique ne conduit qu'à une alternative simple, qu'il résume par le couple *soumission/refus*. La figure 1 permet une meilleure compréhension de ce couple en passant par la modélisation dipolaire. La première chose qui apparaît est que lors de la consommation des nouveaux médias, telle que la télévision, la vitesse de rotation du second dipôle médiatique est très largement supérieure à celle du premier dipôle qui se voit comme « bloqué » sur son pôle communicatoire. On comprend aussi où s'inscrit le couple soumission/refus ainsi que son fonctionnement par rapport aux dipôles

³ *Ibid*, p.224.

⁴ *Ibid*, p.225.

⁵ *Ibid*, p.225.

médiatiques. Lorsque que l'IPT est actif, le sujet se trouve alors dans une situation de soumission face au message diffusé. C'est une situation très fréquente et facilement observable chez les enfants téléspectateurs.



30. **Figure 1** : La distanciation critique, la soumission et le refus.⁶

A l'inverse, lorsque c'est l'ADI qui est actif, le sujet est en situation de refus de la médiation. C'est une situation très fréquente chez les personnes cultivées et intellectuelles, allant même des fois jusqu'à un refus du médium lui-même dans la sphère personnelle. Il faut cependant bien comprendre que la dynamique de rotation du modèle dipolaire induit que ces deux états sont en constante alternance ; ce qui est réellement observable est la dominance d'une orientation vers un des deux états.

La recherche des mécanismes internes aux médias, et la confrontation avec cette modélisation ainsi qu'au couple soumission/refus, permettra de mettre en évidence les orientations conceptuelles et idéologiques qui sous-tendent leur création. Cependant on voit déjà se dessiner le manque qu'induit cette modélisation par rapport à notre objet : cherchant à faire passer un message amenant à l'émergence d'un esprit critique chez l'utilisateur, le couple soumission/refus ne peut répondre en aucun cas à notre intention. La nécessité d'une distanciation plus raffinée, dépassant la distanciation critique, se fait clairement ressentir, nous y reviendrons par la suite.

⁶ *Ibid*, p.226.

À la lumière de la modélisation dipolaire, et avant d'aller plus en avant sur les limites de la distanciation critique, voyons comment cette dernière permet de rendre compte de nombreux phénomènes liés à son activation :

- La dérision :

Elle est une des formes les plus simples de la distanciation critique. C'est un geste ou une parole permettant de faire basculer une discussion orientée sur l'IPT vers l'ADI. Cette stratégie aura pour effet de réduire les propos ou argument d'une personne en prenant du recul sur la situation.

- La caricature :

Visuelle ou sonore, les caricatures fonctionnent de la même manière que la dérision, à une nuance près. La caricature a pour but de donner une image dérisoire d'une personne, incitant ainsi l'activation de l'ADI dès que le sujet la verra. La puissance de la caricature est qu'une fois l'ADI activé on observe une rotation rapide vers l'IPT, principalement la projection/transfert, inscrivant ainsi profondément la nouvelle image dans l'inconscient du sujet. Une victime de caricature aura beaucoup de mal à faire oublier l'image transmise.

- Le rougissement :

C'est très certainement l'effet physiologique le plus explicite d'une situation de distanciation critique. On rougit parce que l'on prend conscience d'un état de fait qui nous embarrasse, par exemple. On voit très bien que cette prise de conscience est liée à la rotation du pôle IPT au pôle ADI.

- La parabole, la métaphore, etc... :

Il s'agit ici de différents procédés rhétoriques ayant pour but de créer une distance, qu'elle soit au sens propre avec une parabole ou au sens figuré avec la métaphore. Ces procédés activent l'ADI afin que la simple perception soit dépassée. La mécanique étant la même que pour la caricature, le souvenir d'un de ces procédés reste ancré longtemps en mémoire, c'est d'ailleurs de cette dernière conséquence que découlent certains procédés mnémotechniques. La métaphore est par ailleurs un choix de prédilection pour les jeux vidéo voulant faire passer un message. De nombreux jeux,

comme par exemple *Passage*⁷ de Jason Rohrer jeu métaphorisant sur la vie et son déroulement, utilise ce procédé. Nous même avons placé le message de Running Gag sur le socle de la métaphore : nous avons donc actuellement un message critique porté par un procédé de distanciation critique. Cette dernière connaît cependant des limites qu'il est essentiel d'interroger pour notre démarche créative.

Afin de bien saisir les limites actuelles de la distanciation critique, il nous faut regarder en arrière afin de comprendre comment celle-ci a été utilisée jusqu'alors. J-L. Michel définit la distanciation critique comme le système de réflexion engagé par les savants dans lequel la médiatisation imprimée est utilisée afin d'aider les individus à se distancier du non médié ou non médiatisé. Le recul critique par rapport à l'ordinaire fut confié, et ce pendant des siècles, au manuscrit et puis à l'imprimerie. Ce système c'est donc « pratiquement toujours appuyé sur une mise en forme typographique sous-entendant une vision globale et peut être linéaire de la société. »⁸. C'est justement cet aspect de critique linéaire qui crée un problème pour son application aux sociétés de communication médiatisée. Elle ne répond en aucun cas à la multiplicité et aux interconnexions des médias actuels, dont le zapping est un usage commun très explicite. Selon J-L. Michel Cette incapacité à créer le recul peut aller jusqu'à la création de l'aliénation médiatique, qu'il définit de la sorte : « L'incapacité de recevoir un discours structuré et le besoin incessant d'aller au plus facile, au plus conformiste, au moins dérangeant. »⁹. Cette incapacité résultera donc d'un problème structurel de la distanciation critique face aux nouveaux médias, à une incapacité à transférer les mécanismes dont le but initial est la libération successive et graduelle des assujettissements auxquels sont soumis les individus. De cette tentative de transfert échouée n'émerge que le couple de la soumission et du refus, il apparaît à nouveau la nécessité de la construction d'une nouvelle distanciation, plus adaptée à notre époque. C'est dans cette optique que J-L. Michel pose une liste des sept principales limites de la distanciation critique face aux nouveaux moyens de communication de notre société.

1. *Une orientation historique* : la distanciation critique a connu de fortes influences au travers d'une médiatisation écrite dans le domaine du savoir. La distanciation

⁷ *Passage*, créé par Jason Rohrer dans le cadre du concours de mini-jeux gamma256 en 2007.

⁸ J-L. MICHEL, *op.cit.*, p.236.

⁹ *Ibid*, p.236.

critique, plus qu'une simple influence, c'est construite de manière consubstantielle aux livres, d'où l'impossibilité du transfert sur de nouveaux supports.

2. *La création et la formation* d'un esprit critique ne sont passées quasiment que par le livre. On en revient donc aux problèmes structurels de l'impossibilité d'opérer un transfert entre les anciens et les nouveaux médias, vis-à-vis de l'apparition d'une distanciation critique. L'enseignement, l'apprentissage, passent par des livres qui ont substitué une tradition orale. De nos jours, il est nécessaire de créer une opérabilité similaire entre les livres et les nouveaux médias.
3. *Des tentatives échouées*¹⁰ : De nos jours, les possibilités de transfert de l'appareil critique traditionnelle de la sphère de l'écrit vers celle de l'audiovisuel ont connus des échecs majoritaires.
4. *La non-intégration des notions de développement cognitif* dans le processus de formation à long terme de l'esprit critique. Les processus tels que l'acquisition, le développement et le renforcement de l'esprit critique apparaissent tardivement dans le développement intellectuel des individus. Les prendre en compte permet une meilleure construction d'un esprit critique, adapté à l'évolution de l'homme dans les sociétés de communication médiatisée.
5. *Le manque de pédagogie distanciatrice*. L'enseignement traditionnel ne favorise que très rarement l'émergence de l'esprit critique. Il est demandé aux enfants d'intégrer une masse de savoir sans jamais avoir recours à une recherche et à une compréhension personnelle quant à ce qui est appris.
6. *Le manque de modèle de représentation dynamique*. Il y a un trop gros manque de communication entre les disciplines scientifiques, ce qui ne permet pas l'élaboration de modèle de représentation dynamique pouvant intégrer les tenants et aboutissants d'une théorie.

¹⁰ Notons toutefois que de nouvelles tentatives émergent, notamment au travers du E-learning et du serious game, dont l'objectif est de faire passer un message pédagogique impactant sur l'utilisateur au travers des technologies actuelles.

7. *Une non-intégration* des méthodes d'enrichissement de la distanciation critique dans un schéma communicationnel adapté. L'interaction et la rétroaction doivent être prises en compte par la distanciation critique afin qu'elle puisse être effective de nouveau. Il faut amener à une conscience et une connaissance des sujets quant aux médiations usitées, ce qui nous dirige directement à la distanciation dialectique.

On ressent très clairement derrière cette liste un besoin d'éducation face aux nouvelles technologies. Le travail de Jean-Luc Michel est effectivement centré sur la fondation d'une méta-discipline : « [...] les *sciences médiatiques*, ou plutôt la *médiatique* qui regrouperait l'ensemble des travaux répartis entre les divers courants de la recherche actuelle. »¹¹. Ainsi nous trouvons que sa liste quant aux limites de la distanciation critique se voit trop marquée par cette volonté. Il nous semble important alors de souligner les trois points qui nous paraissent les plus pertinents quant à notre recherche et à notre volonté de compréhension du lien entre distanciation critique et distanciation dialectique :

1. La plus grande limitation se trouve dans la structure linéaire de la formation de la critique, due à la tradition littéraire. Cette structuration est désormais inadaptée aux médias actuels.
2. Les individus sont actuellement peu ou pas éduqués pour avoir une résistance suffisante face aux médias. Cet état de fait, découlant de l'incapacité d'adaptation de l'appareil critique traditionnel à la sphère audiovisuelle, fait émerger la nécessité de la création d'une distanciation adaptée à son époque, les risques de dérives liés à l'aliénation médiatique étant catastrophiques.
3. La création de cette nouvelle distanciation ne peut passer que par un apprentissage. Il est nécessaire que les individus soient conscients des mécaniques de communication qu'ils emploient, et surtout auxquelles ils sont soumis, afin de pouvoir justement s'en distancier. L'idée majeure de la distanciation dialectique semble être donc une distanciation prenant du recul sur comment nous fonctionnons, donc sur comment nous nous identifions, nous nous projetons et nous transférons par rapport au monde ainsi que de notre prise de distance.

¹¹ J-L. MICHEL, « Présentation de l'ouvrage sur la distanciation », disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 13/08/2012) : <http://www.communiqance.com/JLM/Pres.livre.dist.html> .

La distanciation dialectique

Nous venons de voir la nécessité de créer une distanciation plus forte, gardant les caractéristiques de la distanciation critique mais permettant de la dépasser, afin de permettre à l'homme des sociétés de communication médiatisée d'être acteur dans sa société et de ne pas subir ces nouveaux modes de communication. C'est dans cette optique que J-L. Michel propose ce qu'il nomme la *distanciation dialectique*¹² :

Le premier caractère fondamental définissant la distanciation dialectique est qu'elle « *intègre la logique dipolaire dans son propre déclenchement* »¹³. Autrement dit, la construction de la distanciation dialectique ne part pas de zéro mais intègre les mécanismes et leur résultante (le couple soumission/refus) dans l'élaboration du dépassement de la distanciation critique. Pour saisir cette nécessité de dépassement il faut bien comprendre que le couple soumission/refus, dû aux nouveaux médias, n'a pu engendrer qu'une boucle stérile car la nature immanente, automatique, de la distanciation critique ne pouvait générer qu'une « *liberté surveillée et bornée par des processus fermés et extérieurs* [à l'individu] ». Nous avons vu que, lors de l'exposition aux nouveaux médias, la liberté interprétative individuelle était grandement réduite, ne pouvant générer que les réactions de soumission ou de refus qui ne permettent en aucun cas le développement individuel, amenant inexorablement vers un état d'aliénation ou d'exclusion. Ainsi la seule solution envisageable semble être le dépassement de cette mécanique stérile, et donc son intégration dans la construction de la distanciation dialectique. Ce dépassement n'est alors possible que si le couple soumission/refus devient fécond et permet l'émergence d'un couple correspondant, mais qui permettra à l'individu de retrouver sa liberté au sein des nouveaux médias. Le couple que nous propose alors J-L. Michel est intégration/appropriation, nous reviendrons sur leur définition par la suite.

Dès lors une première définition de la distanciation dialectique est posée, elle est « une implication logique de la distanciation critique, caractérisée par une sortie de l'alternative soumission/refus et la genèse du couple intégration/appropriation. »¹⁴.

¹² J-L. MICHEL, *op. cit.*, p.245.

¹³ *Ibid*, p.245.

¹⁴ *Ibid*, p.246.

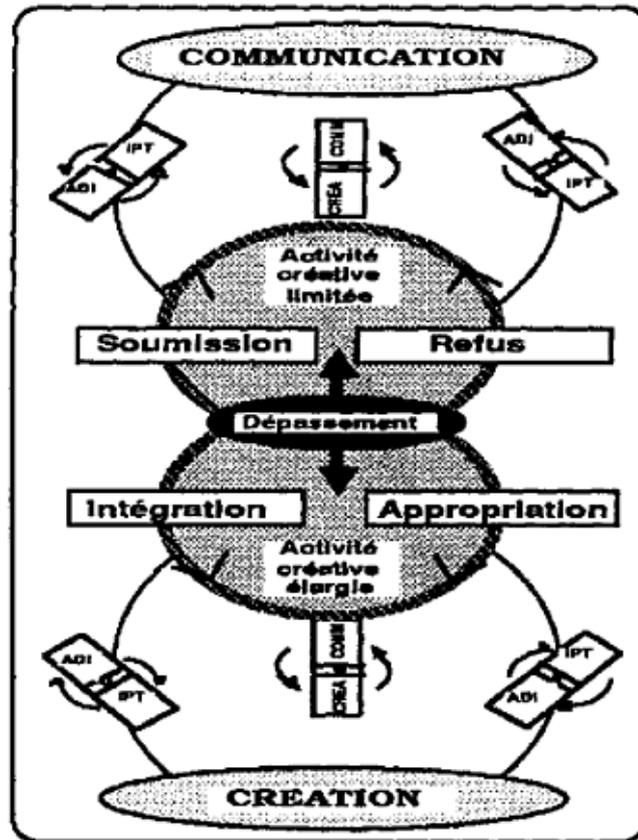
Cette implication est représentée dans la figure 1, cette dernière nous permettant de bien saisir la complémentarité entre critique et dialectique.

Le deuxième caractère fondamental de la distanciation dialectique correspond à la nature du déclenchement de ses mécanismes. Alors que la distanciation critique s'enclenche de manière quasi-automatique, la distanciation dialectique relève de l'individu et ne peut être activée que volontairement. Cette conscience du déclenchement chez l'individu dépend évidemment du degré d'éducation médiatique de ce dernier, de la manière choisie pour communiquer ainsi que du contenu et de la motivation liée à la situation. Il semble évident que certaines situations ne sont pas favorables au déclenchement de la distanciation dialectique, un cinéphile entraîné à la l'analyse filmique par exemple, ne cherchera pas constamment à se mettre dans une situation de recul, il pourra selon la nature des films vouloir juste apprécier ces derniers. On retrouve alors dans la complémentarité critique/dialectique, les notions d'innée et d'acquis, la critique se trouvant du côté de l'innée par ses mécaniques constitutives de l'être humain, et la dialectique du côté de l'acquis par la nature volontaire et d'apprentissage conscient de celle-ci. La notion d'acquis permet aussi d'introduire la notion d'éducation, de renforcement, de la distanciation dialectique. Un dernier point à souligner par rapport à ce caractère est qu'il rend la distanciation dialectique fragile : son effet peut être facilement neutralisé par un travail de propagande, d'où la nécessité d'un apprentissage et d'un entraînement afin de la renforcer.

Le dernier caractère fondamental est la nature de la conjonction dans le modèle dynamique dipolaire de J-L. Michel : la distanciation critique émerge de la conjonction du pôle créatif du dipôle médiatique avec le dipôle perceptif. La création individuelle générant alors une jouissance, une jubilation, une énergie de dépassement à même d'engendrer le couple intégration/appropriation, et ce, par la rotation du dipôle perceptif en conjonction avec le pôle créatif.

La figure 2 synthétise les trois caractères fondamentaux permettant de saisir l'élaboration de cette distanciation dialectique. Dans ce schéma on voit que la figure 1 a été reprise et intégrée afin de bien représenter le dépassement de la boucle stérile de la distanciation critique. On comprend aussi que l'appropriation correspond à la conjonction entre le pôle créatif du dipôle médiatique et l'IPT du dipôle perceptif. De la même manière, l'intégration est générée par la conjonction entre le pôle créatif et l'ADI.

La zone de dépassement, le saut qu'effectue l'individu, est possible, nous le rappelons, par la rotation du dipôle médiatique vers son pôle créatif et de la jubilation que ce pôle génère chez l'individu.

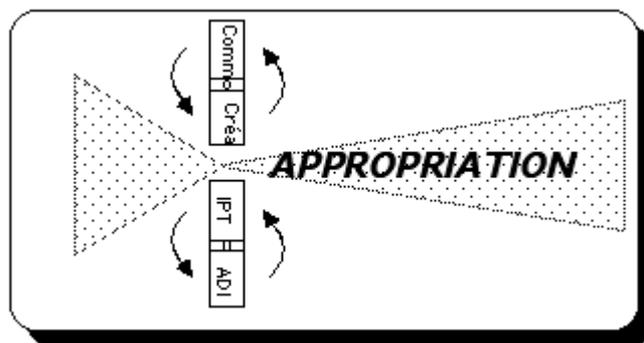


31. Figure 2 : La distanciation dialectique.¹⁵

Nous avons déjà établi la nature du couple soumission/refus. Il nous reste maintenant à définir celle du couple intégration/appropriation, couple générateur d'un esprit critique adapté aux nouveaux médias, d'où son importance quant à notre objet Running Gag et à notre volonté de faire passer notre message.

Ainsi nous commencerons l'étude de ce couple par le processus d'appropriation, dont l'émergence est schématisée par la figure 3. On voit très bien que l'appropriation médiatique est la résultante de la conjonction du pôle créatif du dipôle médiatique et de l'IPT du dipôle perceptif.

¹⁵ *Ibid*, p.248.



32. **Figure 3** : L'appropriation médiatique.¹⁶

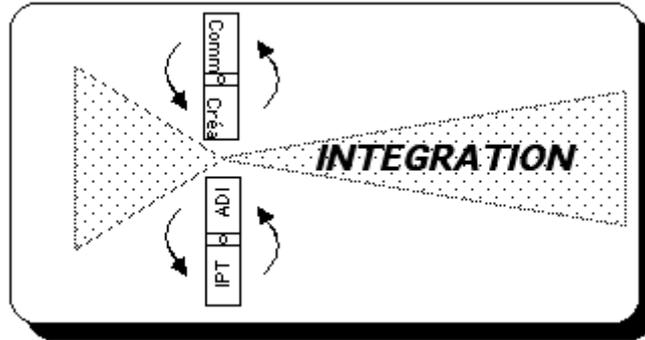
J-L. Michel la définit comme une « appropriation des processus de pensée qui accompagnent une technique ou une technologie et pouvant être libératrice par rapport à celles-ci. »¹⁷. On rejoint ici l'apprentissage nécessaire à la distanciation dialectique. C'est par un apprentissage et une compréhension des mécaniques utilisées, des manières de penser que demandent les techniques ou les technologies qu'il devient alors possible de ne pas être aliéné par ces dernières. On peut trouver une représentation de cette aliénation dans divers films, comme par exemple *Wall-E*¹⁸ : dans le film les humains ont développé des technologies afin de répondre à leur moindre désir ; il en résulte qu'après plusieurs générations les humains n'ont plus aucune conscience de la nature de la technologie qui les entoure et en sont devenus totalement dépendant sans même pouvoir s'en rendre compte. On atteint dans ce film le maximum de ce que pourrait être une aliénation liée aux technologies et aux médias, une dérive grave qui peut être évitée par le processus d'appropriation. Lorsqu'un individu passe par un apprentissage des mécaniques liées à une technique, il verra, lors de l'utilisation d'un média lié à cette technique, son pôle créatif plus actif. Il sera alors capable de générer une appropriation face au média lorsque son pôle IPT sera actif, à l'inverse d'une soumission. L'exemple du monteur d'un film lors d'une projection permet de bien démontrer cette situation : conscient des mécaniques utilisées pour créer telles ou telles émotions dans le film, le monteur pourra avoir un recul lors de la diffusion du film, même en état d'immersion fictionnelle. Ce regard devient alors critique et de ce fait désaliénant.

Le processus d'intégration est engendré par la dernière conjonction possible, c'est-à-dire celle du pôle créatif du dipôle médiatique avec l'ADI du dipôle perspectif. La figure 4 schématise cette conjonction.

¹⁶ *Ibid*, p.252.

¹⁷ J-L. MICHEL, « Lexique de la théorie distanciatrice », disponible [en ligne], à l'url suivant (consulté le 13/08/2012) : <http://www.cetec-info.org/JLMichel/Lexique.html> .

¹⁸ *Wall-E*, Disney / Pixar, 2008.



33. Figure 3 : L'intégration médiatique.¹⁹

Il faut tout d'abord bien saisir que le couple intégration/appropriation n'est pas contradictoire, à l'inverse du couple soumission/refus. En effet l'intégration est un métaconcept intégrant l'appropriation, ainsi que le couple soumission/refus. L'activation du processus d'intégration ne peut exister qu'au travers de tous les concepts que nous avons vu jusqu'alors, chacun participant à l'évolution de l'individu dans sa maîtrise des médias, c'est en cela que l'intégration est un métaconcept. J-L. Michel définit cette dernière comme une « distanciation de la création, c'est-à-dire à une création médiatiquement consciente [...] »²⁰. L'intégration permet le stade ultime de libération de l'homme face aux capacités aliénantes des médias. C'est en comprenant leurs mécaniques par le processus d'appropriation, ainsi que les résultantes existantes possibles – soumission/refus – et en les intégrant dans un processus de création que l'homme peut être réellement libre. Autrement dit nous pouvons ici reprendre le vieil adage grec *Gnothi seauton*, ou « Connais-toi toi-même », et l'actualiser en rajoutant « ainsi que ton environnement » pour résumer les mécaniques qui mènent à l'émergence du processus d'intégration.

Voici les deux caractéristiques qui nous semblent fondamentales à la distanciation dialectique :

- Elle passe tout d'abord par un apprentissage. Elle n'est pas intrinsèque au comportement humain, celui-ci doit prendre conscience de ses mécaniques internes de communication – telle que la représentation dipolaire – ainsi que des médiations et médiatisations que subissent les messages. C'est cette connaissance qui permet l'émergence de l'appropriation médiatique.

¹⁹ *Ibid*, p.254.

²⁰ *Ibid*, p.254.

- Elle doit être activée de manière consciente. C'est en s'entraînant à pratiquer l'auto-distanciation de manière consciente que le sujet peut espérer augmenter sa résistance à la puissance des nouveaux médias et ainsi se diriger vers l'intégration médiatique. C'est uniquement cette dernière qui lui permettra une réelle liberté d'interprétation et de création dans les sociétés de communication médiatisée.

Au vu des caractéristiques de la distanciation dialectique, il nous semble qu'il serait naïf de croire qu'au travers d'un seul jeu nous allons faire basculer un joueur aux usages non-distanciés²¹ vers un état de distanciation dialectique. Le principal obstacle est le manque de connaissance du joueur des mécanismes internes de communications. Il ne nous paraît pas possible d'intégrer un apprentissage des notions complexes de rotation dipolaire au sein de notre objet, comme le préconise Jean-Luc Michel. Cependant, nous pouvons nous inscrire dans la lignée de l'apprentissage nécessaire, et ce, par l'utilisation de divers mécanismes internes aux jeux vidéo, afin d'enclencher une première ascension du joueur vers un esprit critique. L'intégration étant le stade ultime de la distanciation dialectique, il semble peu réaliste de chercher à l'atteindre, surtout au travers d'une seule tentative. Il nous semble cependant que la recherche de l'état d'appropriation semble être en parfait écho avec nos intentions : il induit une connaissance des mécaniques utilisées par le médium, permettant de s'approprier le message conduit par ce dernier. Il nous est possible d'introduire dans le jeu des mécanismes, que nous nommerons « révélateurs », qui permettront au joueur de saisir le fonctionnement du système de jeu. La compréhension du système de jeu apportera au joueur une compréhension du système capitaliste et de ses dérivés, le système de Running Gag étant une métaphore de ce dernier. Pour la forme métaphorique du jeu, nous partons du postulat que l'intégration de mécanismes révélateurs, stimulant le pôle ADI, nous permettra d'amener le joueur sur un niveau de distance critique, lui permettant de voir l'aspect métaphorique du jeu, sans pour autant forcément en saisir tout le sens. La conjonction entre la connaissance des mécanismes internes au jeu et leur nature métaphorique permettra à notre message d'être transmis, et surtout, interprété par le joueur de manière critique.

²¹ La cible de notre jeu est , rappelons-le, un joueur classique de jeu d'action avec peu ou pas de culture quant au tentative des game designer à créer des jeux porteur d'un message.

Conclusion : Vers une intégration de la théorie distanciatrice

Nous venons de voir les détails de la théorie distanciatrice de Jean Luc Michel. Celle-ci nous a révélé l'inaptitude de la distanciation critique face aux nouveaux médias et la nécessité de créer une distanciation plus efficace afin de contrer une des possibles dérives des médias actuels : l'aliénation médiatique. Le jeu vidéo faisant partie de ces nouveaux médias, il nous faut emprunter à cette distanciation dialectique ses mécaniques afin de les transférer sur notre objet ; toujours dans le but d'arriver à faire passer notre message sur le modèle du capitalisme au travers du médium vidéoludique et ainsi d'amener le joueur à développer un esprit critique sur sa société. Après analyse, l'état d'appropriation semble être le plus apte à répondre à nos intentions. Il nous faut désormais définir les mécanismes révélateurs qui nous permettront de créer un objet correspondant à nos intentions. La révélation des mécaniques internes d'un médium a déjà été faite, dans le théâtre brechtien ou dans certaines pièces comme *L'illusion comique*²² de Pierre Corneille. Il nous reste donc à analyser les outils existants et à en proposer une adaptation pour notre objet Running Gag.

²² P. CORNEILLE, *L'illusion comique*, Paris, 1635.

Chapitre 6

Les outils distanciateurs du jeu vidéo

Dans les deux premiers chapitres de la deuxième partie, nous avons pu interroger le concept de distanciation, principalement au travers de la théorie de Jean-Luc Michel. Les différents concepts introduits par cette théorie nous ont permis d'identifier le type de distanciation, ainsi que ses mécaniques internes, qu'il nous faut appliquer afin que notre message puisse toucher le joueur de Running Gag. Afin de pouvoir mettre en place les mécanismes révélateurs au sein du *gameplay* de notre objet, il nous faut, dans un premier temps, analyser les outils distanciateurs existants à la lumière de la théorie distanciatrice. Une fois cette première étape franchie, nous amorcerons un transfert de ces outils vers la sphère vidéoludique, pour au final arriver à une intégration au sein de notre objet de mémoire, Running Gag.

Différents procédés distanciateurs

Comme nous l'avons vu précédemment, l'effet-V de Brecht cherche à *défaire l'illusion* en soulignant le caractère construit (non-naturel) de la réalité représentée. Reformulé à la lumière de la théorie distanciatrice, on peut dire que Brecht cherche à enclencher rotation du dipôle perceptif vers son pôle ADI, et ce, en créant un sentiment d'étrangeté, une tension cognitive entre l'objet et sa représentation. Afin de provoquer l'effet-V, Brecht a conçu de nombreux procédés pouvant concerner des aspects variés du texte et de la représentation que nous allons décrire :

- Mise en lumière des contradictions : Le texte met en avant les contradictions du personnage. Montrer ces contradictions permet de faire apparaître l'aspect fictionnel du personnage en générant l'effet-V. Le spectateur se voit alors repositionné dans son action : il assiste à une pièce.

- Le jeu du comédien, créer une rupture avec son personnage : Pour Brecht le comédien doit lui aussi être dans un jeu de distanciation lorsqu'il joue afin que le spectateur puisse à son tour prendre de la distance. Pour ce faire, le comédien peut souligner le caractère artificiel de la diction, montrer son personnage en même temps qu'il le joue, parler de lui-même à la troisième personne. Il est aussi possible qu'un comédien incarne plusieurs rôles, simultanément ou successivement. Tous ces procédés ont pour but d'empêcher l'identification du spectateur au personnage fictionnel – selon les textes de Brecht. On retrouve ici clairement la volonté de créer des procédés positionnant le plus longtemps possible le spectateur sur son pôle ADI.
- L'utilisation du chant afin de différencier l'histoire et le commentaire de l'histoire : Brecht par l'introduction de la musique propose souvent une lecture supplémentaire sur ses pièces. Le chant apparaît comme un commentaire sur l'action en cours. On peut considérer ces commentaires comme un guide à suivre introduit pour les spectateurs.
- L'énonciation qui raconte l'action : Il s'agit ici de l'association des procédés précédents : en énonçant l'action, on retrouve déjà une distance instaurée proche de celle du commentaire. Chacun des personnages est susceptible de devenir narrateur, et de s'adresser au public. Ceci induit l'utilisation d'une double énonciation qui rejoint le procédé du commentaire mais appliqué par les comédiens eux-mêmes.
- Le caractère artificiel de la pièce : Brecht utilise une mise en scène particulière soulignant le caractère artificiel, illusoire, du décor et rappelle au spectateur qu'il est en train de regarder une pièce de théâtre et non pas de vivre l'action. Ainsi un éclairage brusque de la salle, l'utilisation de panneaux et cartons, ou bien la machinerie de la pièce apparente sont autant de procédés permettant de créer un effet d'étrangeté, car ils jouent avec les habitudes des spectateurs, et ceci, en les rompant.

Par la suite, l'effet d'étrangeté a souvent été repris par d'autres médias, de manière consciente ou non. Ainsi au cinéma on peut retrouver différents films intégrant la logique brechtienne dans leur déroulement, et ce, afin de servir le message contenu par le médium. Nous citerons ici deux films afin d'illustrer notre propos et de voir de quelle manière la distanciation est appliquée.

- *Monsieur Verdoux*¹ :

Le film est une tragicomédie, réalisée par Charles Chaplin. Une séquence particulière du film attire notre attention quant à l'intégration d'outil distanciateur au cinéma. Au début de la séquence démarrant à la 56^{ème} minute du film, Chaplin – qui joue le rôle principal – fait un regard caméra, c'est-à-dire qu'il regarde directement dans la caméra, et annonce que nous allons « tenter l'expérience ». Le regard caméra est une pratique en général proscrite des manuels de cinéma car elle donne au spectateur l'impression d'être vu et donc brise l'immersion. Ainsi par l'utilisation de ce regard caméra et l'annonce, où le spectateur se voit intégré à la future action par l'utilisation de la première personne du pluriel, Chaplin interpelle le spectateur sur ce qui va se passer dans la séquence. On retrouve ici la recherche de rotation vers l'ADI par des procédés créant un choc dans les habitudes du spectateur.

- *Funny Game U.S.*² :

Le film est un thriller, réalisé par Michael Haneke, mettant en scène une famille prise en otage par deux adolescents. Dans ce film, le réalisateur a voulu amener le spectateur à comprendre comment les mécanismes du cinéma exploitent le registre des émotions. Pour ce faire, il va jouer les codes du genre en utilisant des processus de distanciation. Ainsi on retrouve au cours du film un regard caméra de la part d'un des adolescents, demandant par la même au spectateur s'il pense que les personnages du film « vont s'en sortir ». Lors de la 97^{ème} minute, on voit une utilisation puissante de la distanciation, lorsque la mère tente de riposter, créant ainsi un élan de joie chez le spectateur qui assiste à l'impuissance des personnages depuis le début, Haneke retire ce plaisir cathartique en rembobinant littéralement le film afin que les ravisseurs puissent réagir correctement et anticiper la situation. Enfin, la dernière image du film est un gros plan figé sur un regard caméra d'un des adolescents, créant un réel malaise, voulu par le réalisateur. On comprend bien ici que Haneke joue avec le spectateur en lui proposant un thriller mais en le dérangeant par une utilisation détournée des codes du thriller. On retrouve par conséquent une similitude avec l'effet d'étrangeté de Brecht, toujours par cette recherche d'activation de l'ADI, mais avec en plus, ici, une tentative d'éducation par rapport aux mécanismes utilisés par le médium.

¹ C. CHAPLIN, *Monsieur Verdoux*, 1947.

² M. HANEKE, *Funny Game U.S.*, 2008.

La distanciation au cinéma a donc été appliquée de la même manière qu'au théâtre : par un sentiment dérangent, plus ou moins important selon les besoins du message, afin d'interpeller le spectateur sur ce qu'il regarde et sur son contenu. Ce genre de démarche semble toujours accompagner une orientation sociocritique de la part des auteurs. Il existe cependant d'autres fins à l'utilisation de la distanciation, comme par exemple dans le cas très particulier du personnage de comic books Deadpool³.

Cet anti-héros souffrant d'un trouble de la personnalité multiple, a la particularité d'être conscient qu'il est un personnage de bande dessinée, et n'hésite pas à le faire savoir par des plaisanteries sur le sujet. L'image ci-contre illustre notre propos : une de ses personnalités lui demande s'il pense toujours à l'intérieur des boîtes jaunes (il est question des phylactères rectangulaires représentant la pensée d'un personnage). On voit alors sur l'image, Dead Pool heureux de retrouver ces boîtes jaunes, cet outil pourtant réservé à l'auteur. Ceci est un



des nombreux exemples où Deadpool brise le quatrième mur⁴. Ce qui est notable quant à l'utilisation de la distanciation ici, c'est qu'elle n'est pas appliquée à des fins sociocritiques. Elle est cependant liée à une volonté de détournement afin de créer un décalage amusant pour le lecteur. Deadpool a eu aussi droit à ses adaptations en jeu vidéo, gardant toujours la conscience du média où il apparaît. Ainsi dans *Ultimate Marvel Vs Capcom 3*⁵ on peut voir Deadpool s'adresser directement au joueur, comme l'illustre la capture d'écran ci-dessous. Le ton est toujours orienté sur l'humour mais le fait est que quand le personnage s'adresse au joueur, cela crée une rupture avec l'univers. La force d'un personnage de ce genre est qu'une fois l'ADI activé, amenant ainsi une conscience de l'utilisateur sur sa condition, l'IPT peut prendre le relai sans que l'univers fictionnel ne soit perturbé. Cet état est possible par le fait que ce sont les caractéristiques même du personnage qui font le pont

³ Deadpool est un personnage de Marvel comic, créé par Stan Lee et Fabian Nicieza en 1991.

⁴ Inventé par André Antoine, comédien et metteur en scène français, le quatrième mur est un écran imaginaire qui sépare le comédien du spectateur. Cette notion fut introduite afin de créer plus de vraisemblance sur la scène, les comédiens pouvaient désormais jouer en tournant le dos au spectateur par exemple.

⁵ *Ultimate Marvel Vs Capcom 3*, Capcom, 2011.

entre fiction et réalité, l'espace fictionnel prenant alors en compte la réalité physique. Ainsi l'introduction d'un personnage de ce type au sein des jeux vidéo devrait permettre l'émergence d'une utilisation distanciée du dispositif vidéoludique de la part des joueurs. Ceci nous amène directement à la suite de ce chapitre, le transfert des procédés existant vers le jeu vidéo.



35. Capture d'écran de Ultimate Marvel Vs Capcom 3

Distanciations et jeu vidéo

L'effet d'étrangeté repose principalement sur une volonté d'enclencher l'ADI du spectateur. Cet enclenchement permet alors d'accéder au contenu critique porté par la pièce. Ainsi l'effet-V repose sur le schéma de la distanciation critique, qui était tout à fait valable pour le théâtre. Cependant le jeu vidéo nécessite, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, une distanciation plus puissante et plus adaptée : la distanciation dialectique. La nature de cette dernière incorpore les mécanismes de la distanciation critique. Il apparaît donc qu'une première étape vers la distanciation dialectique des jeux vidéo doit commencer par l'intégration de l'effet d'étrangeté. Le but de son intégration sera le même que celui que Brecht lui donnait : défaire l'illusion. Ainsi nous utiliserons l'effet-V afin de faire apparaître les mécaniques internes du jeu vidéo, constituant alors la base théorique de nos mécanismes révélateurs. Cette utilisation de l'effet d'étrangeté sera orientée afin que le joueur puisse comprendre les relations entre les mécaniques du jeu ; cette compréhension du médium étant une étape obligatoire vers le processus d'appropriation. Afin que cette première étape, liée à la distanciation critique, ne crée pas un désengagement du joueur, il semble nécessaire de faire reposer l'intégration de l'effet-V sur un élément dont la nature permet une rotation de l'IPT et de l'ADI sans créer de rupture dans l'univers du jeu. Le personnage Deadpool est un exemple parfait de ce qu'il nous faut concevoir. Une fois que tous ces mécanismes seront intégrés, le joueur sera en possession des prérequis au processus d'appropriation de la distanciation dialectique, c'est-à-dire qu'il sera capable de comprendre comment le médium fonctionne et de ne pas en être prisonnier quant à l'interprétation du contenu porté par ce dernier. C'est aussi à ce stade que le joueur percevra la double dimension de Running Gag et pourra commencer à chercher comment s'extraire des mécaniques imposées, amenant ainsi à la découverte du mode plateforme du jeu. Si nous insistons pour que le joueur doive trouver de lui-même comment finir le jeu, c'est que nous sommes persuadés qu'une utilisation distanciée d'un jeu vidéo peut être autant génératrice de plaisir qu'une utilisation non réflexive. Ainsi l'émergence de l'esprit critique lors du jeu fait partie de ses mécaniques : ce n'est qu'à partir du moment où le joueur prend un recul critique sur le contenu du jeu qu'il peut alors comprendre comment accéder à la fin de ce dernier.

Ce qu'il nous faut désormais déterminer afin d'achever la conception de Running Gag est donc :

1. La nature des mécanismes révélateurs, basés sur l'effet d'étrangeté. Le transfert des procédés existants nous semble à ce propos tout à fait faisable et pertinent.
2. Déterminer le support du renfort à la distanciation critique, tel le personnage de comic book Deadpool.

Intégration des outils distanciateurs à Running Gag

Afin de répondre à ces deux nécessités nous avons choisi d'intégrer à Running Gag un assistant pour le joueur, prenant l'apparence d'un homme d'affaire.

C'est un personnage fictionnel, appartenant à l'univers du jeu mais étant conscient de sa nature, à l'instar de Deadpool. Il s'adressera au joueur de manière directe, pourra faire des remarques sur des éléments du jeu, comme l'interface par exemple. Il se comporte de manière très amicale envers le joueur, mais pourra se montrer parfois un peu trop insistant sur les conseils qu'il dispense. Nous avons introduit ce personnage comme étant une représentation des dirigeants du modèle du capitalisme. Sous son aspect très agréable, le personnage est en réalité tout à fait conscient des



36. Assistant de Running Gag

mécaniques du jeu et va essayer d'orienter le joueur dans une utilisation non réflexive. Son but est de conserver le joueur dans un état acritique. Ainsi plus le joueur agira librement, plus l'assistant se fera pressant voire agressif dans ses propos. L'introduction de ce personnage répond directement à la deuxième nécessité établie plus en avant, mais il contient en lui l'apparition de tous les mécanismes révélateurs. En effet, il a un contrôle sur le contenu du jeu lui-même, et c'est par ce contrôle que seront amenés les mécanismes révélateurs. Nous intégrons à Running Gag de nombreux procédés distanciateurs venant directement du théâtre Brechtien. Voyons plus en détail chacun de ces procédés distanciateurs, ainsi que leur intégration par l'assistant.

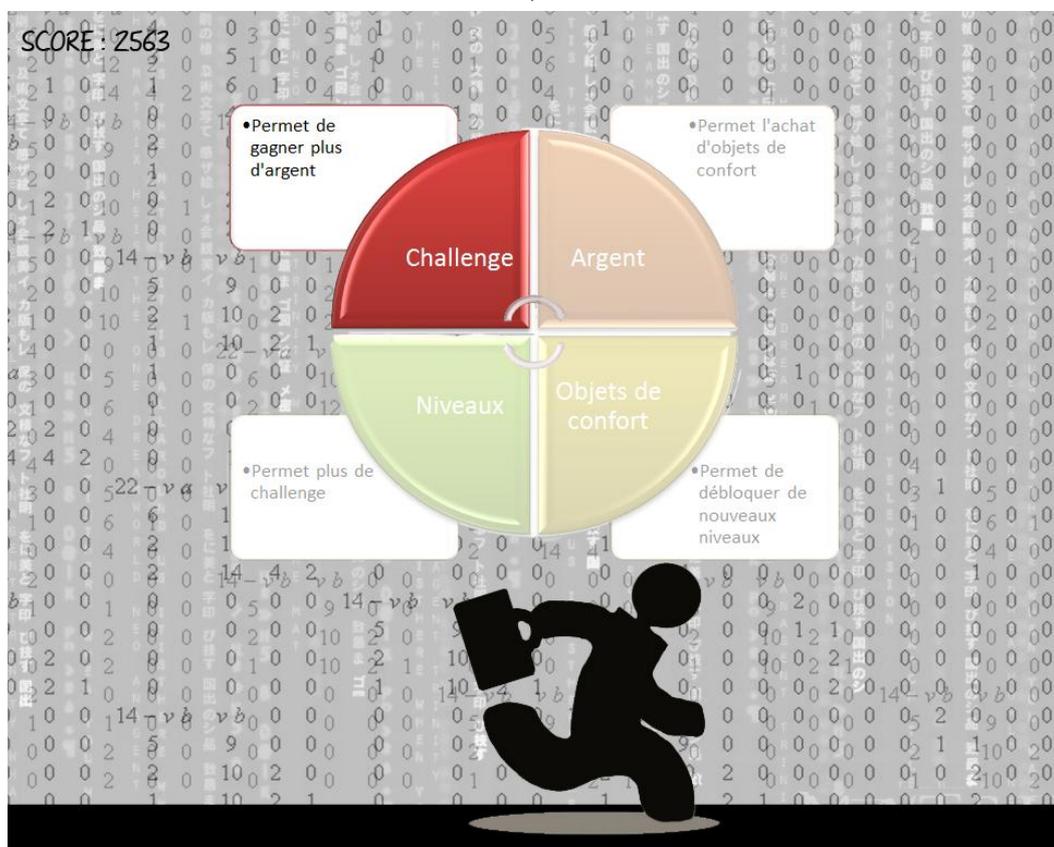
- Le jeu comportera une énonciation, décrivant l'action du joueur. Ces commentaires seront de nature audio et c'est l'assistant qui fera office de narrateur. Nous userons de l'exagération quant au contenu de ces commentaires. Le but est de créer un effet d'étrangeté. Ainsi un comportement bien trop enthousiaste de la part de l'assistant lorsque le joueur joue comme il lui est conseillé, ou à l'inverse, une réaction excessivement négative quand le joueur ne suit pas les conseils prodigués feront émerger un sentiment d'étrangeté chez le joueur. Ceci induit donc une première prise de distance du joueur quant à ses actions dans le jeu.

- Les mécanismes de motivation du joueur ainsi que les aspects métaphoriques du jeu seront apparents à certains moments de la partie. Nous traitons ces deux points conjointement car ils reposent tous les deux sur la même modalité d'apparition : c'est l'assistant qui sera la raison de l'apparition de ces mécanismes révélateurs au joueur. Il faut comprendre cette situation comme si l'assistant se trouvait derrière une console de contrôle du déroulement du jeu et que celle-ci se met à boguer de temps à autre, ne dissimulant plus suffisamment les informations. Nous considérons la présence de ces bugs comme une représentation des limites apparentes du système capitaliste. Il est, de nos jours, assez facile d'observer ces limites dans les actualités, c'est pourquoi nous avons choisi de les faire apparaître d'elle-même dans le jeu et non à partir de l'action du joueur. Seront alors dévoilés :
 - *Les mécanismes de motivation du joueur par une disparition soudaine du décor et son remplacement par le cercle de motivation.* Ce dernier indiquera dans quelle partie du cercle se trouve le joueur, en fonction de ces actions dans le jeu. Afin de renforcer l'effet d'étrangeté créé par cette représentation inhabituelle de l'interface, l'assistant formulera des explications peu crédibles sur la nature des motivations. Nous proposons une première illustration de ce procédé dans les images ci-dessous. Il ne s'agit que d'une ébauche afin de permettre une bonne compréhension de ce qui est expliqué, le rendu final sera très certainement différent de ces visuels.



37. Interface de jeu normale

APPARITION DU BUG



38. Interface de jeu révélant les motivations poussant le joueur à l'action

- *Les aspects métaphoriques contenus dans le jeu par un remplacement de leur description.* Nous allons ici appliquer de manière très littérale l'effet-V à Running Gag. Ce sont principalement les dénominations des éléments du jeu qui seront changés afin de faire ressurgir leur sens aux yeux du joueur. Par exemple le terme « score » sera changé par le terme « accumulation », afin de mettre en avant la motivation première du capitalisme qui n'est au final que d'amasser toujours plus d'argent. Cette modification sera appliquée à tous les éléments du jeu, de l'interface aux objets de confort. A noter que ces modifications ne concerneront pas tous les éléments en même temps ; ces derniers changeront à tour de rôle. La cause de cette modification est l'apparition des bugs que nous avons explicités précédemment. Nous retrouverons donc l'assistant et ses nombreuses tentatives d'explications quant à ces changements, toujours dans le but de renforcer l'effet d'étrangeté généré.

Notre volonté de lier l'apparition des mécanismes révélateurs à l'assistant – et donc au modèle capitaliste – repose sur un point qu'il nous semble important de faire apparaître dans notre objet : les dirigeants sont tout à fait conscients des méthodes qu'ils utilisent et des dérives qu'elles créent. Cette conscience mêlée à une tentative de contrôle du peuple par les médias apparaît donc au travers de l'assistant tentant de cacher les mécaniques du jeu et de garder le joueur dans un état acritique et surtout productif.

Conclusion : de la conception à la production

Ce chapitre a permis d'apporter à notre conception la couche distanciatrice nécessaire. L'intégration de l'assistant est centrale dans la mise en place de la distanciation au sein de Running Gag car elle permet un renforcement de l'effet d'étrangeté généré par les mécanismes révélateurs, mais aussi le maintien de l'univers du jeu malgré la distance que va prendre le joueur au fur et à mesure de ses parties. La distanciation créée est désormais suffisante afin que le joueur puisse atteindre le niveau de recul critique nécessaire pour accéder à la fin du jeu. Ainsi un joueur ne peut finir Running Gag qu'à partir d'un regard critique, lui permettant de saisir le message du jeu. La conception a donc réussi à répondre à nos intentions initiales de faire passer un message sociocritique afin de créer un regard critique du joueur sur la société. Il nous est donc possible désormais d'engager Running Gag sur l'étape de la production.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Cette recherche s'articule autour de l'établissement des relations entre le jeu vidéo et son pouvoir politique et sociocritique. C'est donc au jeu vidéo que nous nous sommes intéressés mais dans sa relation actuelle avec notre société. Pour cela, nous avons cherché à comprendre celui-ci au travers de deux concepts clés, qui nous paraissent comme les clés de voûtes du game design d'un jeu qui serait capable de délivrer un message et de le transmettre, dans une réelle communication et compréhension chez le joueur. Ces deux concepts sont à la fois opposés et en relation : il s'agit du couple immersion / distanciation.

C'est autour de la problématique de l'équilibrage des jeux vidéo, de leur puissance immersive et du sens qu'ils peuvent produire, que s'est créé ce mémoire, et plus important encore notre objet : le jeu vidéo Running Gag. Notre volonté était de comprendre à la fois comment transmettre un message dans le jeu, mais aussi comment détourner les procédés ludiques au service de ce message par une distance critique.

Pour répondre à cette problématique, nous avons investi les champs d'études des *game studies*, principalement par la branche ludologique, car nous nous sommes axés sur la création d'un langage propre au jeu, au moyen d'une concentration sur les mécanismes des jeux vidéo. Venant enrichir notre volonté première d'énoncer une critique des dérives de notre société capitaliste, nous avons travaillé en profondeur l'immersion et la distanciation à l'aide d'études scientifiques. Si notre première entrée pour notre étude est l'immersion, c'est que cette dernière émerge par l'établissement d'une attitude ludique de la part du joueur, face au jeu. Elle est le fondement même du jeu vidéo et la condition de la définition de l'attitude ludique, qui elle dépend du potentiel de jouabilité du support. Autrement dit c'est par un *gameplay* adaptatif, spécifique pour le joueur que le processus d'immersion va pouvoir naître. Il nous a donc semblé primordial de poser les caractéristiques de ce concept, mais surtout de comprendre les possibilités d'engagement et de désengagement du joueur, à savoir comment maintenir l'immersion dans un jeu vidéo.

Pour cela, nous nous sommes penchés sur le concept de *flow*, développé par Csíkszentmihályi, et surtout sur son adaptation à la sphère vidéoludique par Jenova Chen. Par l'application de ses théories à notre création, nous avons pu concevoir un jeu vidéo permettant de faire ressentir au joueur l'état d'enchantement induit par le *flow*. Cette première étape a donné lieu à la conception d'un jeu dont le potentiel de jouabilité permet au joueur d'entrer et de rester en immersion : Running Gag, un jeu d'action de type *runner*.

Running Gag porte en lui les prémices de notre message : il s'agit d'une représentation du système capitaliste et de ses dérives au travers de l'utilisation d'une métaphore dans les mécanismes de jeu. En effet, nous avons pu établir une corrélation entre le système de jeu et le système capitaliste par leur fonctionnement, axé sur une boucle de motivation addictive et régressive pour l'individu. Cependant, l'utilisation de cette métaphore ne nous permettait ni d'assurer que notre message donne naissance à un impact sur le joueur, ni de créer l'élan critique nécessaire au jeu, et par répercussion sur la société actuelle. C'est donc par la conjugaison de l'immersion avec un autre concept, la distanciation que nous avons investi, afin de parvenir à concrétiser nos intentions au sein de Running Gag.

La distanciation nous a permis d'établir deux points principaux :

- Premièrement, nous avons investi la théorie brechtienne du théâtre épique afin de donner plus de profondeur à notre intention première. Son intention trouve un écho pertinent avec notre volonté de provoquer un élan critique chez le joueur, notamment au travers de la création d'un « spectateur-citoyen » libéré socialement et politiquement. Plus encore, les procédés brechtiens de distanciation nous ont donné suffisamment de matière et d'inspiration afin d'adapter nos propres méthodes à la sphère vidéoludique à partir de cette théorie. Nous avons par conséquent procédé à un transfert de ces outils distanciateurs dans la sphère vidéoludique.
- Deuxièmement, nous nous sommes appuyés sur l'analyse théorique de la distanciation de Jean-Luc Michel, de son regard dé-constructif et de sa représentation dynamique de la modélisation dipolaire, afin de saisir la distanciation au sein de ses relations avec l'immersion - que nous avons établie comme nécessaire au jeu vidéo. Cette théorie est venue renforcer notre transfert des outils distanciateurs brechtien par une appropriation directement applicable dans notre jeu Running Gag.

Running Gag se construit donc à la fois par sa relation avec l'immersion et la distance qu'il fait naître chez le joueur. Il constitue notre réponse à la problématique initiale et le résultat de cette recherche appliquée. Nous pensons avoir réussi à intégrer notre volonté dans ce jeu en travaillant l'immersion et la distanciation comme des outils incontournables dans le métier du game designer. Toutefois si nous sommes satisfaits du résultat obtenu, nous pensons qu'il est nécessaire de confronter Running Gag à la réalité des joueurs afin de mesurer son efficacité et d'ajuster les différents processus intégrés. Ceci apparaît comme la prochaine étape à mettre en œuvre. Il est possible que lors de ces phases de test, des modifications soient nécessaires. Cependant la compréhension des outils immersifs et distanciateurs, et leur utilisation, continuera de rendre notre conception fidèle à notre intention première au travers d'une réflexion.

Nous pensons également qu'une amélioration de ces processus d'immersion et de distanciation va naître dans la rencontre du game design avec les autres corps de métiers propres au jeu vidéo. Afin de maintenir l'immersion, ou la création d'une distance, il est possible, et peut être nécessaire, de juxtaposer aux mécanismes de Running Gag, une narration, une interface adaptée, une ambiance sonore et des graphismes spécifiques. Finalement, Running Gag n'est que la première étape de la création d'outils permettant à un auteur de s'exprimer au travers du jeu vidéo. C'est au moyen d'une conception enrichie par des travaux scientifiques que pourra naître le futur du jeu vidéo : un jeu vidéo engagé, réflexif et propice au développement individuel.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

ALBINET, Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Paris, FYP, 2010, p. 16.

BRECHT, Bertolt, *Homme pour homme (Mann ist Mann)*, 1925.

- *Théâtre complet*, Paris, l'Arche, 1974.

- *Petit Organon pour le théâtre*, L'Arche, 1997.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.

CHIANTARETTO, Jean François, *Bertolt Brecht penseur intervenant*, Paris, Publisud, 1985.

CLERGET, Raphaël, *INTRODUCTION A L'ESTHETIQUE D'ADORNO Approche de l'esthétique d'Adorno par l'analyse du rapport à Marx dans la Théorie esthétique*, consulté le 10/08/2012, [en ligne] disponible à l'url suivant <http://actuelmarx.u-paris10.fr/alp0014.htm#2.4>.

CORNEILLE, Pierre, *L'illusion comique*, Paris, 1635.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihalyi, *Vivre, La psychologie du bonheur*, Robert Laffont, 2004.

DIDEROT, Denis, *Le paradoxe du comédien*, *Œuvres*, Paris, Gallimard, La Pléiade, 1951-1969.

HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer*, Ed. Jose Corti, 1989

HORKHEIMER Mark, ADORNO, Theodor, *La dialectique de la Raison*, Paris, Gallimard, 1983.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, 1951.

- MICHEL, Jean-Luc, *La genèse de la théorie distanciatrice*, [en ligne] disponible à l'url suivant (consulté le 11/08/2012) : <http://jean.luc.michel.pagesperso-orange.fr/Poly.jlm.pdf/Definition.Distanciation.pdf>
- *Les médias et la vie sociale*, Université Paris 7, 1988, [en ligne] disponible à l'url suivant <http://www.communiqance.com/theories/Hypotheses.dist.html> , consulté le 13/08/2012.
 - *Concepts opératoires pour la société médiatique*, [en ligne] disponible à l'url suivant : <http://jean.luc.michel.pagesperso-orange.fr/Poly.jlm.pdf/Concepts.de.base.pdf> , consulté le 13/08/2012.
 - *La Distanciation, Essai sur la société médiatique*, Paris, L'Harmattan, 1992.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999.
- SCHELL, Jesse, *L'Art du game design*, Paris, Pearson, 2010, p.21.
- SCHILLER, Friedrich, *Lettres sur l'Education esthétique de l'homme*, Paris, Aubier Montaigne, 1992.
- RYAN, Mary Laure., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, MD, 2001.
- TRICLOT, Matthieu, *La philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.
- WINNICOTT, Donal W., *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

Articles

ARSENAULT, Dominique, PICARD, Martin, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », [en ligne] disponible à l'URL suivant (consulté le 27.06.12) : http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenaault,-picard---le-jeu-vidéo-entre-dépendance-et-plaisir-immersif_0.pdf.

BERRY, Vincent, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communauté et apprentissages », 2006, [en ligne] disponible à l'URL suivant (consulté le 03.07.12) : http://www.omnsh.org/spip.php?article99&var_recherche=berry.

CHEN, Xiang Jun, « Flow in game », USC School of Cinematics Arts, p. 10, [en ligne] disponible à l'URL suivant (consulté le 24.07.12) : http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf.

ERMI Laura, MÄYRÄ Frans, « Power and control of games: Children as the actors of game culture », in coll. Level Up: Digital Games Research Conference, dir. M. Copier, J. Raessens, Utrecht, University of Utrecht and Digital Games Research Association (DiGRA), Novembre 2003.

- « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », in coll. Changing Views : Worlds in play, article sélectionné lors de Digital Games Research Association's second international conference, Tampere, University of Tampere, Suzanne de Castell, Jennifer Jenson, 2005.

GENVO, Sébastien « Conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », Saint-Lizier, Ludovia, 2006, disponible [En ligne] à l'url suivant (consulté le 05.07.12) : <http://www.omnsh.org/spip.php?article88>.

LES INDIGNES, « Le manifeste du mouvement des indignés », disponible [en ligne] à l'url suivant (consulté le 28.08.12) : <http://indiscipline.fr/fr/manifeste-des-indignes-%C2%AB-pour-une-democratie-reelle-ici-et-maintenant-%C2%BB/>.

MICHEL, Jean-Luc, « Culture informatique et culture médiatique. Un objectif: la distanciation », en ligne] disponible à l'url suivant (consulté le 11/08/2012) : <http://www.cetec-info.org/JLMichel/Culture.Distanciation.html>.

- « Présentation de l'ouvrage sur la distanciation », [en ligne] disponible à l'url suivant (consulté le 13/08/2012.) : <http://www.communiqance.com/JLM/Pres.livre.dist.html> .

RETAUX, Xavier, « Présence dans l'environnement : théories et applications aux jeux vidéo », In M. Roustan, La pratique des jeux vidéo : réalité ou virtualité. Dossier sciences humaines et sociales, L'Harmattan, Paris, 2003.

TOZZI, Michael, « Portrait » in. Cahiers pédagogiques, dossier « Le socle commun... Mais comment faire ? », coordonné par J-M. Zakhartchouk et R. Pantanella, CRAP-Cahiers pédagogiques, p. 201, disponible [en ligne] à l'url suivant (consulté le 26.08.12) : http://ecole.cycle2.pagesperso-orange.fr/Cahiers_pedagogiques_Le%20socle%20commun...%20Mais%20comment%20faire%20-.pdf .

n.c, « Visite guidée Astro Empires », [en ligne] disponible à l'URL suivant (consulté le 04.06.12) : <http://www.astroempires.com/tour.aspx?lang=fr> .

Films et émissions

Le cercle des poètes disparus, Réalisé par Peter Weir, 1989.

The Gadget Show, émission de télévision anglaise, [en ligne] disponible à l'adresse url suivante (consulté le 17-06-2012) : <http://www.youtube.com/watch?v=eg8Bh5iI2WY>.

Wall-E, Disney / Pixar, 2008.

Monsieur Verdoux, Charlie CHAPLIN, 1947.

Funny Game U.S., Michael HANEKE, 2008.

Ludographie

Alan Wake, Remedy, 2010.

Crysis, Crytek, 2007.

Civilization, série de 8 jeux développés par MicroProse depuis 1991.

Dance Dance Revolution, Konami, 2002.

Dead Space, Electronic Art, 2008.

Dragon Quest, série de dix jeux développés par Enix, devenu Square Enix, depuis 1986.

Elder Scroll, série de cinq jeux développés par Bethesda depuis 1994.

Every day the same dream, Molleindustria, 2010.

Far cry, Crytek, 2004.

Final Fantasy, série de seize jeux développés par Square Soft, devenu Square Enix, depuis 1987.

Flower, Thatgamecompagny, 2009.

Jedi Knight, série de huit jeux développés par Lucas Art à partir de 1995.

Journey, Thatgamecompany, 2012.

Kingdom Rush, Ironhide game studio, 2011.

Might and magic, série de 10 jeux développés par The 3DO Compagny depuis 1986.

Myst, Cyan, 1994.

Need for speed, série de 24 jeux, développés par Electronic Art depuis 1994.

Oblivion, Bethesda, 2007.

Passage, créé par Jason Rohrer dans le cadre du concours de mini-jeux gamma256 en 2007.

Rock Band, Harmonix, 2007.

Run Jesus Run, Molleindustria, 2010.

Shadow of The Colossus, SCE Japan Studio, 2005.

Skyrim, Bethesda, 2011.

The free culture game, Molleindustria, 2008.

The Walking Dead, TellTale Games, 2012.

Total War, série de 7 jeux développés par The Creative Assembly depuis 2000.

Ultimate Marvel Vs Capcom 3, Capcom, 2011.

WipEout, série de 9 jeux, développés par Psygnosis depuis 1995.

World of Warcraft, Blizzard, 2004.

INDEX DES FIGURES

1. Captures d'écran de l'émission <i>The Gadget Show</i>	15
2. Figure 1 : Eléments relatifs à l'expérience de jeu agréable.....	20
3. Figure 2 : Le SCI-model.....	22
4. Capture d'écran de <i>Dead Space</i>	25
5. Capture d'écran de <i>Flower</i>	26
6. Capture d'écran de <i>Journey</i>	26
7. Capture d'écran d'une vidéo de joueur sur <i>Dance Dance Revolution</i>	27
8. Captures d'écran de <i>Skyrim</i>	29
9. Capture d'écran de <i>Final Fantasy X</i>	30
10. Capture d'écran de <i>Shadow of Colossus</i>	31
11. Figure 3 : Les différents types et sous-types clé de l'immersion vidéoludique...	32
12. Figure 1 : Courbes apprentissage/découverte du jeu <i>Worm Food</i>	48
13. Figure 2 : Dynamique exigence-habilités.....	57
14. Figure 3 : Expérience de <i>flow</i> dans le jeu.....	59
15. Figure 4 : Les différentes zones de <i>flow</i> selon trois types de joueurs.....	60
16. Capture d'écran 1 de <i>The Walking Dead</i>	61
17. Capture d'écran 2 de <i>The Walking Dead</i>	61
18. Figure 5 : Système orienté sur une boucle DDA.....	62
19. Figure 6 : Problèmes internes au système orienté sur une boucle DDA.....	63
20. Figure 7 : Ajustement actif du <i>flow</i> au travers de choix.....	65
21. Capture d'écran de <i>Kingdom Rush</i>	65
22. Système de motivation de <i>Running Gag</i>	71
23. Capture d'écran de <i>The free culture game</i>	72
24. Capture d'écran de <i>Every day the same dream</i>	72

25. Capture d'écran de <i>Run, Jesus Run</i>	72
26. Schéma du système de jeu.....	73
27. De l'intention au concept	78
28. Figure 1 : Modélisation dipolaire de la théorie distanciatrice.....	91
29. Figure 2 : La rotation des dipôles médiatique.....	91
30. Figure 1 : La distanciation critique, la soumission et le refus.....	98
31. Figure 2 : La distanciation dialectique.....	105
32. Figure 3 : L'appropriation médiatique.....	106
33. Figure 3 : L'intégration médiatique.....	107
34. Extrait du comic book <i>Deadpool</i>	113
35. Capture d'écran de <i>Ultimate Marvel Vs Capcom 3</i>	114
36. Assistant de <i>Running Gag</i>	116
37. Interface de jeu normale.....	118
38. Interface de jeu révélant les motivations poussant le joueur à l'action.....	118