

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*BIOSHOCK*, L'IMMERSION ET L'INTERACTIVITÉ COMME CONTRAINTES À  
L'EXPÉRIENCE DU RÉCIT

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR  
HUGO LAVALLÉE

JUIN 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

S'il a été possible de mener à bien ce projet, c'est grâce à de nombreuses personnes qui, parfois sans même s'en rendre compte, ont su amener le support et dire les mots justes pour me motiver à continuer malgré les embûches.

D'abord, un énorme merci à mon directeur, Bertrand Gervais, pour son aide toujours au rendez-vous. Merci pour ses conseils, son temps et sa patience.

Merci à Gabriel, mon cousin, pour m'avoir poussé à continuer à des moments où le découragement prenait le dessus. Je n'aurais pas pu y arriver sans ses conseils et sa compagnie dans les nombreuses séances d'étude.

Merci à mon grand-père, Guy, pour son intérêt pour ce que je fais, et sa volonté de m'aider alors qu'il voyait les difficultés auxquelles je faisais face.

Merci à mes parents et mon frère, qui ont toujours été là pour m'aider. Merci pour leur appui, leur compréhension et leurs encouragements.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES .....	v
RÉSUMÉ .....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I L'ACTEUR, LE NOUVEAU SPECTATEUR.....	10
1.1. L'interaction comme première contrainte au récit vidéoludique .....	10
1.1.1. Les catégories d'interactivité .....	11
1.1.2. La simulation comme mode de représentation.....	16
1.1.3. Les périodes de flux, pour une immersion par l'action .....	19
1.1.4. Le but du jeu.....	21
1.2. L'immersion comme acte de spectature.....	24
1.2.1. Pour une définition narrative de l'immersion .....	25
1.2.2. L'imagination imaginante .....	26
1.2.3. Présence .....	27
1.2.4. Facteurs d'immersion et de présence.....	28
1.2.5. L'expérience sensorielle .....	31
1.2.6. Les facteurs attentionnels.....	32
1.2.7. L'expérience affective .....	34
CHAPITRE II L'INTERACTION DANS <i>BIOSHOCK</i> .....	38
2.1. Le gameplay .....	38
2.1.1. Le <i>core mechanic</i> .....	39
2.1.2. Du réalisme malgré l'absence de réalisme.....	47
2.2. Les mondes possibles.....	52
2.2.1. L'écume .....	52
2.2.2. Le mythe de l'Aleph .....	54
2.2.3. Pour une lecture de la ligne brisée.....	55
2.3. L'illusion du choix.....	56
2.4. Entre système réglé et liberté d'action.....	57
2.5. Choix interactifs .....	60
2.5.1. Tuer ou sauver les petites sœurs? .....	60

2.5.2. Les scènes cachées.....	62
2.6. Métaphore métafictionnelle de l'illusion du choix.....	64
2.6.1. « A man chooses, a slave obeys » .....	64
2.6.2. Les phares.....	66
2.7. Une plateforme contradictoire.....	68
CHAPITRE III L'IMMERSION DANS <i>BIOSHOCK</i> .....	69
3.1. La musique .....	69
3.2. Immersion par incarnation .....	74
3.3. Les émotions.....	76
3.4. Immersion par interaction .....	80
3.5. Métaphore métafictionnelle de l'immersion .....	83
3.5.1. La métaphore aquatique.....	84
3.5.2. Le scaphandrier .....	85
CONCLUSION.....	88
BIBLIOGRAPHIE .....	96

## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1 : « Would you kindly ? » .....	1
2 : Ville de Rapture .....	4
3 : Le <i>Big Daddy</i> .....	5
4 : Columbia, la ville nuage .....	6
5 : <i>World of Warcraft</i> .....	15
6 : <i>Uncharted 4</i> .....	15
7 : Diagramme des possibilités de <i>Detroit : Become Human</i> .....	17
8 : Vue subjective de <i>Bioshock</i> , volet 1.....	32
9 : Manette de Xbox One.....	40
10 : Roulette de changement de plasmide .....	42
11 : Spider Splicer .....	44
12 : « Harvest or rescue ? .....	61
13 : « It will only be over when he never even lived in the first place ».....	67
14 : Salvador Dali, 1953, « Scaphandre » .....	85

## RÉSUMÉ

Ce mémoire se propose d'analyser la série de jeux vidéo *Bioshock*, composée de trois volets, produite par le studio Irrational Games. L'objectif de ce mémoire sera d'étudier l'immersion et l'interactivité dans les jeux de la série *Bioshock* afin de montrer comment ces deux notions s'y déploient, notre postulat étant que le jeu vidéo est une discipline artistique qui, d'emblée, produit une expérience interactive et immersive, et que la série de jeux *Bioshock*, en tant que métafiction, est une œuvre autoréférentielle qui dévoile ces mécanismes dans la fiction. On cherchera donc à comprendre l'impact de l'interactivité et de l'immersion sur les développements de la structure narrative.

Notre travail se fonde sur une approche vidéoludique, prônant le jeu vidéo comme un médium à part entière, ne pouvant être analysé d'un point de vue exclusivement littéraire ou cinématographique. Les auteurs dont les textes sont utilisés ici ne proviennent donc pas exclusivement du milieu littéraire, ce sont des auteurs spécialisés dans le domaine du jeu vidéo, tels Marie-Laure Ryan, Carl Therrien, Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Eric Zimmerman et plusieurs autres. Cette approche est nécessaire, car une étude strictement littéraire du jeu vidéo ne saurait prendre en compte toutes les particularités de celui-ci, et ce sont justement ces particularités qui nous intéressent.

Mots clés : Jeu vidéo, *Bioshock*, interactivité, immersion, présence, métafiction, récit.

## INTRODUCTION

### PLONGER DANS LE RÉCIT

« Would you kindly?<sup>1</sup> » est une interrogation qui suppose une réaction ou une réponse de la part de l'individu à qui elle est adressée. Pourtant, elle sous-entend une certaine forme d'obligation, une règle sociale qui prescrit une réponse positive. Cette question est abordée de multiples façons dans les jeux vidéo de la série *Bioshock*, conçue par Ken Levine pour le studio 2K.



Figure 1 : "Would you kindly?", phrase fétiche d'Atlas dans le premier tome de la série de jeux vidéo Bioshock, URL: <https://quotesgram.com/would-you-kindly-bioshock-quotes/>

En tant que formule de politesse dont la réponse est prédéterminée, « Would you kindly? » représente bien le fonctionnement d'un jeu vidéo, qui offre une expérience interactive et immersive unique. Régi par des contraintes bien définies, mais mettant un important accent sur la liberté d'action du joueur, le jeu vidéo se situe dans un entre deux, au croisement du réel et du fictif, dans un espace virtuel.

---

<sup>1</sup> IRRATIONAL GAMES, *BioShock*, [jeu vidéo], 2K Games, Xbox 360, 2007.

La popularité croissante des jeux vidéo en fait un sujet majeur mais sans grande ancienneté. L'approche à adopter pour comprendre le jeu vidéo est souvent contestée. En effet, l'aspect narratif des jeux suppose une appartenance aux études littéraires, alors que la représentation graphique et sonore tend davantage vers les études cinématographiques. Sans entrer dans le débat sur quelle discipline est la mieux outillée pour procéder à l'étude des jeux vidéo, nous utiliserons ici une approche issue de la ludologie, que Gonzalo Frasca définit comme « [a] discipline that studies game and play activities<sup>2</sup> ». Nous pourrions ainsi inclure dans notre étude ce qui lie les jeux vidéo à la littérature et au cinéma, ainsi que ce qui en fait un objet unique, distinct de tous les autres médias. C'est même sur des critères qui, sans être exclusifs aux jeux vidéo, y sont traités de manière distincte que nous concentrerons notre analyse. En effet, notre mémoire de maîtrise a pour objectif d'étudier l'interactivité et l'immersion en tant qu'elles déterminent des contraintes à l'expérience du récit. Nous entendons par interactivité ce que Marie-Laure Ryan définit comme « [the] power of the user to modify this [virtual world] environment<sup>3</sup> ». Le rôle du joueur n'est plus celui de lecteur ou de spectateur, mais plutôt d'acteur. Nous verrons comment l'interactivité vient transformer le narratif, le récit ne se donnant plus comme un monde purement fictif, mais plutôt comme à moitié réel (Juul, 2005). En tant qu'acteur, incarnant un personnage, le joueur plonge dans des « périodes d'absorption complète qui se traduisent éventuellement par l'occultation du moi, une fusion du sujet et de l'objet à travers l'action » (Therrien, 2014). C'est là le principe de l'immersion fictionnelle, qui devient si complète avec le jeu vidéo que le réel s'efface au profit du virtuel. Bien que l'interactivité et l'immersion fictionnelle ne soient pas des phénomènes absents de la littérature et du cinéma, elles sont l'essence même de l'expérience vidéoludique. L'objectif de ce mémoire est d'étudier l'immersion et l'interactivité dans les jeux de la

---

<sup>2</sup> Gonzalo Frasca, *Ludology meets narratology : similitude and differences between (video) games and narrative*, 1999, disponible sur <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

<sup>3</sup> Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory », in: *Postmodern Culture*, vol. 5, no. 1, 1994, p. 121.

série *Bioshock* afin de montrer comment ces deux notions s’y déploient, notre postulat étant que le jeu vidéo est une pratique culturelle qui, d’emblée, produit une expérience interactive et immersive. La série de jeux *Bioshock*, en tant que métafiction, est une œuvre autoréférentielle qui dévoile ses mécanismes dans la fiction.

Plusieurs raisons justifient le choix de cette série de jeux dans le cadre de ce mémoire. Son grand succès critique, sa popularité, sa complexité graphique et narrative et ses nombreuses innovations dans le domaine du jeu vidéo y sont pour beaucoup, mais c’est surtout d’un point de vue théorique que *Bioshock* a beaucoup à offrir à l’étude de l’immersion et de l’interaction. En tant que jeux classés horreur, mêlant contexte historique, philosophie, technologie et culture populaire, les angles d’analyse à partir de cette série ne manquent pas. Si *Bioshock* se démarque également en ce qui concerne l’interactivité et l’immersion au niveau du récit, c’est d’abord grâce à l’utilisation de la métaphore aquatique. Le contexte géographique des deux premiers volets de la série, une ville sous-marine du nom de Rapture, renvoie directement à l’étymologie du terme « immersion », c’est-à-dire plongé dans un liquide. La présence de scaphandriers tout au long de ces deux volets accentue cette métaphore aquatique. Nous verrons plus en détails au cours des prochains chapitres comment se déploie cette figure du scaphandrier dans *Bioshock*, et l’importance qui lui est accordée pour représenter l’immersion fictionnelle du joueur dans un jeu vidéo. Au niveau de la participation du joueur, *Bioshock* présente de nombreux critères d’analyse intéressants, impliquant le joueur dans le monde virtuel autant par ses sens et ses émotions que par ses valeurs.

La série se divise en trois volets. Chacun d’eux présente une histoire indépendante des deux autres, mais tous se déroulent dans le même univers, et parfois certains événements de l’un des jeux renvoient à ceux qui se sont produits dans un autre. Les deux premiers volets de la série prennent place dans la ville de Rapture, une cité secrète située sous l’eau, à la manière d’Atlantis.



Figure 2 : Ville de Rapture, vue de la capsule sous-marine qui conduit le joueur jusqu'à la ville, URL: <http://www.vgblogger.com/bioshock-ps3-demo-confirmed-rapture-teaser-tour-opens-october-2nd/3784/>

Rapture est une ville utopique, créée par Andrew Ryan, où la science n'est pas régie par des règles éthiques et où l'art n'est pas restreint par la censure. Rapture n'est pas devenue la ville utopique imaginée par Ryan. Une guerre pour le contrôle de la cité sous-marine a éclaté entre lui et Frank Fontaine. Les deux leaders se sont bâti une armée de soldats génétiquement modifiés grâce à des potions appelées plasmides, composées d'une substance du nom d'ADAM, qui est produite par des limaces de mer et modifie l'ADN de ceux qui la consomment. Les récits de *Bioshock* et *Bioshock 2* débutent après la guerre opposant Ryan et Fontaine qui a saccagé la ville et transformé ses habitants en individus à ce point modifiés génétiquement qu'ils en ont perdu la raison et sont devenus des êtres hostiles assoiffés de sang.

Dans le premier volet de la série, le seul moyen pour le joueur incarnant Jack, un homme qui s'est involontairement retrouvé dans Rapture à la suite d'un écrasement d'avion, de survivre est de prendre lui-même des plasmides. Pour ce faire, il doit trouver de l'ADAM, qu'il peut acquérir grâce aux « petites sœurs ». Kidnappées par

Frank Fontaine et le Dr Tenenbaum, les petites sœurs sont des fillettes dans l'estomac desquelles a été implantée une limace de mer et qui sont ainsi devenues une source de production de masse de l'ADAM. Le joueur choisit alors ou de récolter tout l'ADAM que possèdent les petites sœurs, provoquant ainsi leur mort, ou de les sauver, auquel cas l'ADAM est récolté en moindre quantité. Chaque petite sœur est accompagnée d'un *Big Daddy*, un homme transformé par l'ADAM, portant un scaphandre et qui a été psychologiquement conditionné pour protéger sa petite sœur à tout prix. Le joueur doit d'abord éliminer le *Big Daddy*, après quoi il choisit d'épargner ou non la petite sœur, ce qui lui permet de gagner plus ou moins rapidement l'ADAM qui lui est nécessaire pour consommer les plasmides qui lui donneront des capacités surhumaines telles la télékinésie, le contrôle de l'électricité, du feu et de la glace, etc. À l'aide de ses nouveaux pouvoirs ainsi que des nombreuses armes à feu qu'il acquiert tout au long de son parcours, le joueur traverse la ville, affrontant des ennemis tous plus puissants les uns que les autres, pour tenter de s'échapper.

Dans le deuxième volet, le joueur incarne lui-même un *Big Daddy*, lié à une petite sœur par une connexion mentale, quelques années après les événements qui ont eu lieu dans le volet précédent.



Figure 3: Le *Big Daddy* incarné par le joueur et sa petite soeur Eleanor, URL : <https://www.technobuffalo.com/2013/07/02/bioshock-2-creative-director-leaves-2k-marin-to-go-indie/>

De la même façon que dans le premier tome, le joueur doit acquérir des armes et de l'ADAM pour survivre, en éliminant ou en sauvant les petites sœurs qu'il croise sur son chemin.

Le troisième volet prend place dans un contexte considérablement différent. Le récit se déroule à Columbia, une ville flottant au-dessus des nuages grâce à des ballons, des propulseurs et des réacteurs, un peu avant les événements du premier tome de la série. Columbia a été fondée par un homme qui s'est auto-déclaré prophète chrétien, Zachary Comstock, dont le règne est dominé par la race blanche de classe moyenne et supérieure, négligeant et même brutalisant les classes inférieures et les individus non-blancs.



Figure 4: Columbia, la ville nuage, URL: <https://gamingandtechnetwork.com/2013/03/25/bioshock-infinite/>

Le joueur incarne Booker DeWitt, et son objectif est, au départ, de suivre les instructions des jumeaux Robert et Rosalind Lutece, qui lui demandent : « Bring us the girl, and wipe away the debt<sup>4</sup> ». Évidemment, le joueur ne comprend pas de quelle fille il s'agit. Dans le phare, il monte à bord d'une navette qui le propulse vers Columbia, où il apprend qu'une jeune fille du nom d'Elizabeth est retenue prisonnière par

---

<sup>4</sup> IRRATIONAL GAMES, *BioShock Infinite* [jeu vidéo], 2K Games, Xbox 360, 2013.

Comstock. Elizabeth détient le pouvoir d'ouvrir des failles qui permettent de voyager dans le temps, et Comstock cherche à utiliser ces pouvoirs à son avantage. Pendant ses aventures sur Columbia, Booker se retrouve impliqué dans un conflit opposant le gouvernement à la Vox Populi, un groupe composé d'individus de la classe ouvrière militant pour la liberté et l'égalité. Les objectifs du joueur sont donc plus variés dans ce troisième volet que dans les deux premiers, et les nombreux retournements de situation en font le jeu le plus développé au niveau de la narration de la série.

Lorsqu'on fait le récit d'un jeu vidéo, du point de vue de la structure narrative, on ne saurait faire la différence entre ce récit et celui d'un film ou d'une œuvre littéraire : « For an external observer, an adventure videogame *session* will look like a group of narrative sequences<sup>5</sup>. » Or, en basculant la perspective, l'expérience d'un jeu vidéo en tant que telle diffère de celle d'un texte littéraire, car le joueur est un intervenant actif de l'œuvre. C'est cette participation et ses modalités qui seront à l'étude dans notre mémoire, à partir de l'expérience de *Bioshock*.

Nous diviserons notre propos en trois chapitres. Le premier chapitre, plus théorique, aura pour but d'établir les bases du fonctionnement de l'interactivité et de l'immersion dans un jeu vidéo. Nous nous fierons aux théories de Espen J. Aarseth sur l'ergodique (1997), de Marie-Laure Ryan sur les différents types d'interactivité (1994), de Gonzalo Frasca sur l'opposition entre représentation et simulation (2003), ainsi que de Salen et Zimmerman (2003), de Carl Therrien (2014) et de Markku Eskelinen (2001) sur les critères nécessaires pour définir et pour entretenir l'interactivité. Les notions de ces auteurs nous permettront de bien définir l'interactivité dans un jeu vidéo, ce qui nous mènera directement à la question de l'immersion comme un acte de spectacle. Nous tenterons de définir l'expérience immersive en nous basant à nouveau sur les textes de Marie-Laure Ryan (1994, 2001) sur l'imagination imaginante, ainsi que sur

---

<sup>5</sup> Gonzalo Frasca, *Ludology meets narratology*, *op.cit.*

ceux de Lombard et Ditton (1997), de Bertrand Gervais (2014) et de Carl Therrien (2014) sur les effets de présence. Ces concepts nous permettront de comprendre et de définir les différents facteurs qui engagent le joueur dans une période d'immersion dans le jeu vidéo.

À partir de ces notions, nous étudierons ensuite comment elles s'appliquent à la série de jeux *Bioshock*. Ainsi, le deuxième chapitre se concentrera sur l'interactivité entre le joueur et le monde virtuel. Nous verrons d'abord comment le *gameplay* et les *core mechanics*<sup>6</sup> sont particulier à cette série de jeux, c'est dire qu'on se penchera sur les manipulations qui établissent des liens entre la réalité du joueur et le fictif dans *Bioshock*. Nous verrons également dans ce chapitre quel impact les choix effectués par le joueur ont sur l'univers du jeu vidéo. En effet, l'interactivité comprend non seulement les actions physiques du joueur et de son avatar dans le jeu, mais aussi les décisions et les actions entreprises qui agissent directement sur l'environnement fictif. Il s'agira de montrer que les événements du récit vidéoludique sont influencés par les choix du joueur, qui lient ce dernier au monde virtuel en l'impliquant comme participant. Il s'agira par la suite de nuancer notre propos en démontrant que l'impact des actions du joueur sur le récit n'est pas un critère essentiel à l'expérience immersive procurée par le jeu. Nous parlerons ici d'illusion de choix et nous nous demanderons comment cette illusion se produit et comment le jeu lui-même traite cette question grâce à des procédés métafictionnels. Nous appuierons, à l'aide de plusieurs exemples, ce postulat selon lequel *Bioshock* est un jeu qui emploie des procédés métafictionnels pour démontrer le fonctionnement de ces modalités propres au jeu vidéo que sont l'interactivité et l'immersion.

---

<sup>6</sup> Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2003, p. 688.

Nous aurons déjà vu dans le deuxième chapitre quel lien est établi entre interactivité et immersion ; il s'agira dans le troisième chapitre d'approfondir notre réflexion sur l'immersion vidéoludique, sur les critères nécessaires à son succès et sur les conséquences qu'elle engendre sur le joueur et sur son rapport au récit. Nous aborderons la question de la musique dans *Bioshock*, en nous demandant comment celle-ci favorise l'expérience immersive en créant une ambiance, en suscitant des émotions et en stimulant le joueur de diverses façons. La question du corps virtuel sera également traitée, afin de comprendre comment celui-ci est représenté à l'écran et comment il interagit avec son environnement. Nous verrons ensuite comment le jeu vidéo conduit le joueur à vivre des émotions de toutes sortes, favorables à l'expérience immersive. En effet, nous verrons que le joueur peut vivre des émotions par sa relation avec le personnage du récit, et donc par empathie ou par projection. Il peut aussi vivre des émotions tout aussi puissantes, mais d'une nature différente, notamment par des procédés artistiques où design, ambiance, éclairage et d'autres techniques s'emploient à influencer les pensées du joueur. Nous ferons ensuite un retour sur l'immersion née de l'interactivité entre le joueur et le monde virtuel, mais en nous concentrant ici sur l'importance de l'implication morale et éthique du joueur dans les événements du récit et dans les décisions qui guideront son parcours dans le jeu. Finalement, tout comme au deuxième chapitre, nous terminerons cette analyse par des exemples qui appuieront notre postulat selon lequel *Bioshock* est un jeu usant de procédés métafictionnels pour traiter les questions de l'interactivité et de l'immersion. Cette fois, nous aborderons la question de l'immersion en se concentrant plutôt sur le sens étymologique du terme, c'est-à-dire que nous analyserons l'utilisation de la métaphore aquatique dans ce jeu. Puis, nous conclurons ce chapitre par l'étude de la figure du scaphandrier. Il s'agira de mettre en parallèle la présence des scaphandriers dans *Bioshock* et les notions développées par Bertrand Gervais (2014) sur cette figure à partir d'une anecdote portant sur une conférence donnée par Salvador Dali en 1936.

## CHAPITRE I

### L'ACTEUR, LE NOUVEAU SPECTATEUR

Le jeu vidéo comme média se distingue de ses cousins, le livre et le film. Chacun d'eux présente des caractéristiques et des contraintes distinctes et, bien qu'ils aient tous la possibilité de transmettre un récit, cette transmission est propre à chacun d'eux, tout comme en est la réception. Nous nous concentrerons dans ce chapitre sur les contraintes que sont l'interaction et l'immersion lors de l'expérience vidéoludique, ce qui offrira les outils d'analyse nécessaires à l'étude de la série de jeux vidéo *Bioshock*.

#### 1.1. L'interaction comme première contrainte au récit vidéoludique

La définition de l'interactivité utilisée dans le cadre de ce mémoire est fondée sur celle de Chris Crawford, rapportée par Dominic Arsenault et Bernard Perron dans *Interactive Storytelling*. Crawford précise que l'interactivité est "a cyclical process in which two actors alternately listen, think, and speak to each other"<sup>7</sup>. » Plutôt que d'utiliser les verbes « écouter », « penser » et « parler », nous nous contenterons d'utiliser le terme plus large d' « agir », signifiant donc que l'interactivité est le procédé par lequel deux ou plusieurs acteurs agissent réciproquement l'un sur l'autre. Lorsqu'un joueur joue à un jeu vidéo, il reçoit de l'information visuelle et auditive par le biais de son ordinateur, ou de sa console de jeu, et à l'aide de son clavier, de sa souris ou de sa manette de jeu, il répond à cette information par une action qui agit alors sur le contenu narratif du jeu. C'est ce que Salen et Zimmerman confirment en définissant

---

<sup>7</sup> Dominic Arsenault, Bernard Perron, « Interactive Storytelling », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf & Bernard Perron), New York, Routledge, 2003 p. 262.

l'action de jouer<sup>8</sup> comme « making use of existing structures to invent new forms of expression<sup>9</sup> ». Il y a interaction entre le joueur et le système de représentation du récit en jeu vidéo. Ainsi, nous emploierons la définition proposée par Marie-Laure Ryan, c'est-à-dire « [the] power of the user to modify this [virtual world] environment<sup>10</sup> ».

### 1.1.1. Les catégories d'interactivité

L'interactivité, en tant qu'action réciproque impliquant deux ou plusieurs acteurs, se divise en plusieurs catégories qui font de l'interactivité vidéoludique un phénomène narratif unique. Eric Zimmerman propose quelques catégories distinctes qui permettent de comprendre en quoi le jeu vidéo se démarque du livre et du film. L'interactivité cognitive, première catégorie, correspond à l'interprétation qui survient lorsqu'un sujet fait face à un stimuli. Par exemple, lors d'un échange verbal, chacun des participants interprète les mots de l'autre pour en comprendre le sens. De la même façon, lors d'une lecture, le lecteur interprète le sens des mots composant le texte pour que, combinés ensemble, ceux-ci puissent former une idée. Ainsi, le livre et le film sont des supports interactifs, puisqu'ils engagent le lecteur et le spectateur dans une interprétation du récit.

Le livre et le film peuvent aussi être des supports interactifs sur le plan cette fois de l'interactivité fonctionnelle. Celle-ci concerne l'action du lecteur ou du spectateur vis-à-vis de l'objet physique, sans en modifier le contenu. Par exemple, les actions de tourner les pages d'un livre ou d'appuyer sur pause lors du visionnement d'un film consistent en un rapport direct entre le lecteur ou le spectateur et l'œuvre en tant qu'objet physique, mais n'en altèrent d'aucune façon le contenu.

---

<sup>8</sup> En anglais *play*, qui se distingue de *game*, termes souvent confondus. *Game* est le jeu lui-même, en tant qu'objet ou activité, alors que *play* est plutôt l'action de jouer à ce jeu.

<sup>9</sup> Katie Salen et Eric Zimmerman, « Rules of Play », *op.cit.*, p. 305.

<sup>10</sup> Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity », *op.cit.*, p. 121.

Si le jeu vidéo se distingue des autres supports narratifs, c'est en fonction de l'interactivité explicite. Elle survient lorsqu'une action du joueur en réponse aux stimuli d'une œuvre affecte le contenu de celle-ci. On pourrait avancer ici que, notamment, déchirer une page d'un livre ou en rayer une phrase seraient des façons d'affecter le contenu d'une œuvre. Or, pour que l'interactivité explicite soit valable, selon Zimmerman, celle-ci doit être prévue par l'auteur de l'œuvre. Le jeu vidéo en est le représentant par excellence. En effet, l'expérience vidéoludique consiste en une suite d'actions effectuées par un joueur – tourner à gauche, ramasser la clé anglaise, décider d'attaquer ou non le gardien du trésor – qui déterminent le récit, un récit aux multiples variantes, toujours (ou presque) contrôlés par l'auteur de l'œuvre, c'est donc « sur cette base que l'ordinateur peut être séparé des supports traditionnels<sup>11</sup> ».

Les catégories l'interactivité proposées par Marie-Laure Ryan permettent de mieux détailler l'interactivité spécifique du jeu vidéo. Elle définit quatre caractéristiques de l'interactivité, qu'elle divise en deux catégories. D'abord, elle distingue l'interactivité interne et externe, puis l'interactivité exploratoire et ontologique. L'interactivité est interne lorsque le joueur est un membre participant de la fiction, par exemple lorsqu'il incarne un personnage. Son identité se transpose dans celle d'un avatar et il fait partie du récit. Lorsqu'il y a interactivité externe, le joueur se place davantage dans le rôle d'un dieu, il reste en dehors du monde virtuel. L'interactivité est exploratoire si le joueur a la possibilité de se déplacer dans la fiction, mais ses actions n'ont aucun impact sur le monde virtuel. Finalement, elle est ontologique, lorsque

---

<sup>11</sup> Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Montréal, Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, mémoire de maîtrise non publié, 2006, p. 11.

[...] the decisions of the user send the history of the virtual world on different forking paths. These decisions are ontological in the sense that they determine which possible world, and consequently which story will develop [...] <sup>12</sup>

En interagissant avec le récit vidéoludique, le joueur agit en tant que participant ou créateur, plutôt qu'en tant que simple spectateur. D'une certaine façon, il contrôle les événements, et chacune de ses décisions peut avoir un impact sur la suite du récit. Nous verrons dans les prochains chapitres comment ce contrôle, qui peut parfois n'être qu'illusoire, est d'une grande importance au niveau de l'expérience immersive.

Les caractéristiques de l'interactivité établies par Ryan forment quatre combinaisons possibles. D'abord, l'interactivité peut être externe et exploratoire, auquel cas « ... interactivity consists of the freedom to chose routes across a textual space, but this space has nothing to do with the physical space of a narrative setting<sup>13</sup> ». Le joueur détient une vision omnisciente, mais n'a aucun contrôle sur les éléments du monde virtuel. Ce genre d'interactivité permet difficilement le déploiement d'une logique narrative stricte, puisque l'auteur ne peut prévoir toutes les voies d'exploration du joueur. Le récit se forme ainsi de manière aléatoire, à partir de séquences éparées de trames narratives que le joueur découvre selon son propre cheminement dans le monde virtuel.

L'interactivité peut également être externe et ontologique, où cette fois le joueur prend le contrôle sur le monde virtuel, à l'intérieur des limites imposées par l'auteur. Le meilleur exemple de ce type d'interactivité est le jeu *The Sims*, où le joueur, en tant que "Dieu" d'une ville, contrôle la destinée de tous les personnages du récit vidéoludique. De cette façon, ce sont ses décisions qui créent le récit, l'entièreté du jeu est mise à sa disposition. Sa vision et ses possibilités d'action sont celles d'un dieu, à l'intérieur du contexte du jeu établi par l'auteur.

---

<sup>12</sup> Marie-Laure Ryan, « Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media », in : *Game Studies*, vol. 1, no. 1, 2001, Disponible sur : <http://gamestudies.org/0101/ryan/>.

<sup>13</sup> *Id.*

Ensuite, l'interactivité peut être interne et exploratoire, où le rôle du joueur est celui du témoin. Il est présent dans la fiction, mais ses actions n'ont pas d'impact sur la trame narrative. Bien souvent, ce type d'interactivité ne permet que des actions de déplacement et des interactions simples comme ramasser des objets. C'est le cas notamment du jeu *Myst*, où le joueur est présent dans le monde virtuel et découvre le récit vidéoludique en se déplaçant et en interagissant avec les objets qui le composent.

Finalement, l'interactivité interne et ontologique est présente quand le joueur participe au récit et en est un facteur déterminant. C'est dans ce cas particulier que le joueur devient acteur plutôt que spectateur. Avec ce type d'interactivité, deux principaux points de vue sont possibles : d'abord, le joueur peut incarner un personnage du récit vidéoludique, auquel cas il vit, par le biais d'une identité de passage, les événements du jeu. De cette façon, un fort sentiment d'identification unit le joueur au personnage, puisque ses actions influent directement sur le déroulement de l'histoire. Le point de vue observé est alors celui représenté à la figure 6, où le joueur incarne un personnage, Drake, dont il contrôle toutes les actions et les décisions. Par contre, une certaine distance est conservée entre le joueur et le personnage, car ce sont toujours deux entités distinctes. L'interactivité interne et ontologique survient également lorsque le joueur semble être lui-même le personnage du récit. Il n'incarne pas un personnage, c'est sa propre identité qui est intégrée à l'intérieur de l'espace virtuel. Pour ce faire, le jeu peut présenter une vision à la première personne, où l'écran d'ordinateur devient les yeux du personnage, donnant l'impression que l'écran est le champ de vision du joueur. Sinon, le joueur peut aussi participer au récit de cette façon lorsqu'il crée lui-même son propre avatar, qu'il pourra par la suite contrôler dans le monde virtuel, auquel cas il transpose complètement son identité dans cet avatar. C'est ainsi une projection de lui-même qui lui permet d'accéder à l'univers du récit, comme la figure 5 le démontre, où le joueur crée son avatar à son goût.



Figure 5 : Écran de création de l'avatar dans *World of Warcraft*, URL : [http://wowwiki.wikia.com/wiki/Newbie\\_guide\\_to\\_character\\_creation](http://wowwiki.wikia.com/wiki/Newbie_guide_to_character_creation)

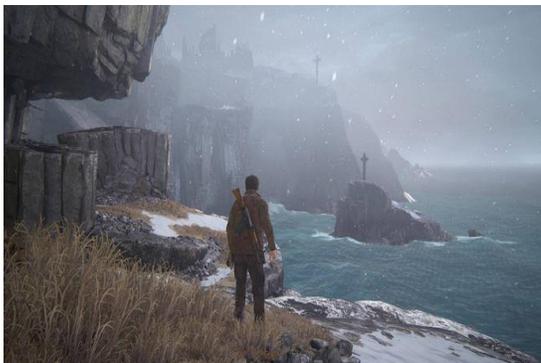


Figure 6 : Image du jeu *Uncharted 4*, où le joueur incarne Nathan Drake, URL : <https://segmentnext.com/2016/05/09/gorgeous-new-uncharted-4->

Notre mémoire, qui porte sur la série de jeux *Bioshock*, se concentrera sur cette dernière catégorie d'interactivité, où le joueur incarne un personnage, et où ses actions sont déterminantes pour la suite du récit.

### 1.1.2. La simulation comme mode de représentation

Lorsque le joueur prend le contrôle du personnage et interagit avec le monde virtuel, il crée lui-même le récit. Sans sa participation, le récit ne saurait exister. Ses choix ont des répercussions, et puisque chaque joueur ne fera pas nécessairement les mêmes choix, l'expérience du récit est différente pour chacun. C'est que le mode de représentation utilisé dans un jeu vidéo est celui de la simulation. Selon Gonzalo Frasca, « to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system<sup>14</sup> ». Marie-Laure Ryan donne l'exemple d'un simulateur de vol, où l'individu peut simuler le pilotage d'un avion qui atterrit de façon virtuelle. La représentation en images survient uniquement à la suite des actions de l'individu. Un récit qui se tient strictement sur le mode de la représentation, par exemple un film, ne peut permettre la participation du spectateur, celui-ci ne peut influencer l'histoire qui lui est présentée. La stricte représentation est linéaire, c'est une séquence fixe d'événements, alors que la simulation permet une vaste quantité de possibilités d'actions :

Narrative authors (or “narrauthors”) only have one shot in their gun –a fixed sequence of events [...] traditional narrative media lacks the “feature” of allowing modifications to the stories [...] In a game, going through several sessions is not only a possibility but a requirement of the medium<sup>15</sup>.

Chaque utilisation du simulateur peut produire une séquence d'événements différente. De ce fait, la linéarité du texte et de la représentation cinématographique se transforme en un diagramme aux multiples branches, où chaque décision du joueur lui permet d'accéder à une série de branches différente. La figure 7 illustre bien cette pluralité des chemins possibles dans un jeu vidéo :

---

<sup>14</sup> Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader*, dirigé par M.J.P. Wolf et B. Perron, New York, Routledge, 2003, p. 223.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 225.

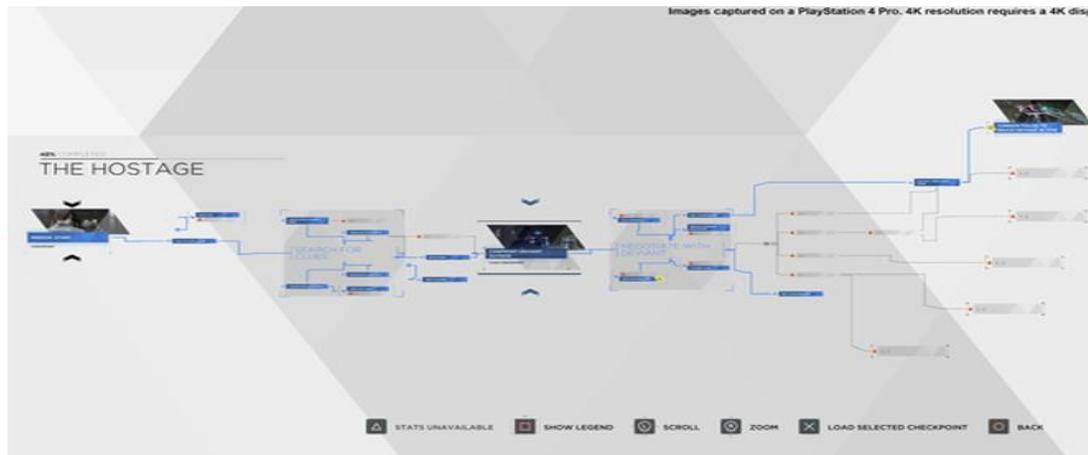


Figure 7 : Diagramme des possibilités de récits selon les décisions du joueur dans *Detroit Become Human*, URL: <http://www.perezstart.com/gaming-news/detroit-become-human-rewards-players-with-bonus-content-for-replaying-scenes/93040/>

Extrait du jeu *Detroit, Become Human*, ce tableau s'affiche à l'écran à la fin de chaque étape du jeu, indiquant au joueur quelles étaient ses options, quel impact chacun de ses choix a eu sur la suite des événements et combien d'autres possibilités s'offraient à lui à chaque instant. Ce jeu met principalement l'accent sur les conséquences des décisions du joueur, chacune d'entre elles pouvant modifier la suite des événements sans possibilité de retour en arrière. Le jeu simule un monde fictif, à l'intérieur d'un univers réel, la ville de Détroit, où chaque décision du joueur produit un récit unique. Le joueur, une fois le jeu terminé, peut recommencer du début, prendre des décisions différentes, et obtenir ainsi une expérience nouvelle, loin de celle qu'il a déjà vécue. La simulation n'exclut pas la représentation, et vice-versa. Plutôt, elles coexistent, il y a donc simulation et représentation autant dans un jeu vidéo que dans un texte littéraire. Seulement, « Les niveaux de complexité atteints dans la simulation peuvent dépasser, et de loin, les formes traditionnelles de la représentation, mais la simulation demeure toujours une forme représentationnelle<sup>16</sup>. » Ainsi, malgré qu'elle soit beaucoup plus

<sup>16</sup> Samuel Archibald et Bertrand Gervais, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », In : *Protée - Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques*, vol. 34. no. 2-3, 2006, p. 35.

complexe dans le jeu vidéo que dans un texte littéraire, la simulation est une caractéristique commune aux deux médiums, et témoigne donc de la « présence d'une narrativité dans un jeu vidéo<sup>17</sup> ». Le terme « simulation » accentue l'importance de la participation du joueur, et il permet également d'inclure dans la catégorie de récit des « textes » non-linéaires.

Pour étudier les systèmes de simulation dans les jeux vidéo, Marie-Laure Ryan a établi des facteurs d'interactivité<sup>18</sup>. Le premier facteur est la vitesse, celle établie entre la commande du joueur et la réaction à l'écran. En effet, la qualité de l'interaction dépend de la vitesse de la réponse du jeu à la commande du joueur ; elle doit correspondre à ses attentes, pour que le joueur ressente l'impact de ses décisions et de ses actions. Ensuite, le deuxième facteur correspond à l'éventail des possibilités d'action offertes par le jeu, éventail qui doit être assez large pour offrir plus d'un choix au joueur, mais pas trop large non plus, ce qui pourrait le sortir du contexte établi par le jeu, tout sens narratif serait alors perdu. Par exemple, si le joueur doit obtenir une clé pour déverrouiller la porte qui lui permet d'accéder à la suite du jeu, il peut avoir les options de la voler sournoisement, d'assommer celui qui la possède pour la lui prendre, ou de l'acheter. Si ses possibilités d'action dépassent cet éventail, le joueur peut décider d'aller plutôt se baigner dans la rivière, auquel cas il n'aurait jamais accès au reste du jeu, et le contexte narratif perdrait tout son sens. Finalement, le troisième facteur correspond à la configuration du jeu, c'est-à-dire la fiabilité des contrôles pour que l'action effectuée par le joueur soit représentée de façon prévisible à l'écran. Si la réponse à l'écran n'est pas celle prévue par le joueur, c'est que ses actions ne sont pas chargées de sens, et la qualité de la simulation en est affectée. Dans un tel cas, c'est le hasard qui construit le récit, plutôt que les décisions prises par le joueur. Un bon jeu vidéo se doit d'être configuré de manière naturelle et prévisible, pour que les actions

---

<sup>17</sup> *Id.*

<sup>18</sup> Ryan, *Immersion vs. Interactivity*, *op.cit.*, p. 123.

possibles soient rapidement assimilées par le joueur, et ainsi que l'expérience du jeu soit fluide et logique.

### 1.1.3. Les périodes de flux, pour une immersion par l'action

Dans le cadre d'une étude<sup>19</sup>, Mihaly Csikszentmihalyi a réalisé une série d'entrevues avec des individus qui ont témoigné d'un état d'absorption complète lorsqu'ils exerçaient une activité nécessitant une grande concentration. Cette expérience a confirmé pour Csikszentmihalyi sa théorie sur les flux, sur ces périodes où l'action faite par une personne nécessite tant d'attention que celle-ci en oublie le monde environnant et sa propre individualité. Plusieurs critères permettent d'expérimenter de telles périodes de flux : « focalisation de l'attention sur l'activité en cours, limitation du champ de stimulation, clarté des buts et de la rétroaction, équilibre entre compétences et défis présentés<sup>20</sup> ».

La focalisation de l'attention dépend en partie du contexte extérieur à l'activité ou de l'état d'esprit de l'individu, qui peut être si distrait qu'il n'arrive pas à se concentrer sur ce qu'il fait. Or, certaines activités sont plus à même d'attirer une attention complète, car elles excluent l'environnement extérieur. C'est le cas des jeux vidéo, qui se présentent comme un monde à part entière, dans un univers virtuel, indépendant de la réalité. L'immersion dans un tel monde est provoquée par le fait de jouer, qui devient la seule action possible, puisque le monde virtuel a occulté le réel. Le joueur est emporté par le courant et il se laisse glisser sur les flots d'une rivière indépendante de la réalité. Plongé dans un tel monde, le contexte extérieur n'est plus

---

<sup>19</sup> CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, R. Robinson, *The Art of Seeing. An interpretation of the Aesthetic Encounter*, Getty Publications, Los Angeles, 1990, 203 p.

<sup>20</sup> Carl Therrien, « Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/reapprendre-a-voir-reapprendre-a-agir-limmersion-vidéoludique-entre-concretisation-et>>.

une source de distraction pour le joueur, puisqu'il cesse pratiquement de le voir, toute son attention étant dirigée vers le jeu, ce monde qui a remplacé le réel.

Cette notion de focalisation de l'attention est étudiée également par Salen et Zimmerman dans leur ouvrage *Rules of Play*, à partir des textes de Roger Caillois et John Huizinga :

The game takes place in a precisely defined physical and temporal space of play. [...] As a player steps in and out of a game, he or she is crossing that boundary – or frame – that defines the game in time and space. [...] we call the boundary of a game the *magic circle*...<sup>21</sup>

Le « cercle magique » est cet espace de jeu, délimité par des frontières, que le joueur intègre lorsqu'il commence à jouer. En pénétrant dans le cercle, le joueur adhère aux règles qui régissent ce nouveau monde, les règles devant être comprises au sens de lois qui « define the possible action that a player can take and the outcome that the action elicits from the game system<sup>22</sup> ». Le contexte du jeu permet à ces règles d'acquérir une signification réelle. De cette façon, dans le fameux jeu Mario Bros, l'objectif de délivrer la princesse Peach du monstre Bowser possède une grande valeur aux yeux du joueur, car celui-ci a choisi de donner un sens aux contraintes et aux objectifs<sup>23</sup> du jeu. En dehors du cercle magique, atteindre le but du jeu n'a aucune importance, et n'aura pas d'impact sur le réel.

Le cercle magique et les règles qui le régissent définissent les buts du jeu ainsi que les objectifs à atteindre et y accordent une signification réelle. Maintenant, pour que l'expérience du jeu soit gratifiante, ces objectifs doivent être présentés de manière claire au joueur, tout comme les étapes qui lui permettront de les achever. Le joueur ne peut être laissé à lui-même, les règles doivent encadrer l'expérience de jeu : « [the

---

<sup>21</sup> Salen et Zimmerman, « Rules of Play », *op.cit.*, p. 95.

<sup>22</sup> *Ibid*, p. 142-143.

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 250.

rules] limit player action, they are explicit and unambiguous, they are shared by all players, they are fixed, they are binding<sup>24</sup> », de sorte que le joueur sait ce qu'il doit faire pour réussir le jeu. Ainsi, le jeu vidéo répond à un autre critère essentiel à l'expérience des flux, celui de la clarté des buts et de la rétroaction. Si la finalité du jeu n'est pas bien définie, le joueur ne fera qu'errer dans le monde virtuel, et l'expérience perd ainsi toute signification. De la même façon, si les actions faites par le joueur n'ont pas un impact clair dans le contexte du jeu, ou si la réponse à l'écran n'est pas celle attendue par le joueur, l'impuissance du joueur aura tôt fait d'éliminer tout sentiment d'absorption dans l'univers virtuel. Les périodes de flux sont favorisées par des actions liées par causalité, où le joueur a réellement l'impression que l'interaction est signifiante et essentielle aux événements du jeu, plutôt que fondée sur un système aléatoire où ses décisions n'auraient aucune importance.

#### 1.1.4. Le but du jeu

La facilité avec laquelle le joueur doit comprendre et assimiler les règles du jeu ne signifie pas que les défis sont faciles à réaliser.

It is a basic paradox of games that while the rules themselves are generally definite, unambiguous, and easy to use, the enjoyment of a game depends on these easy-to-use rules presenting challenges that *cannot* be easily overcome<sup>25</sup>.

Le dernier critère nécessaire pour expérimenter un état d'absorption est celui de l'équilibre entre les compétences des joueurs et la difficulté des défis lancés par le jeu. S'il est trop difficile, l'expérience vidéoludique ne sera que frustrante, et le joueur risque d'abandonner. À l'inverse, si le jeu est trop facile, il devient vite ennuyant pour un joueur expérimenté. L'atteinte des objectifs établis par le jeu ne doit pas être prise

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 120.

<sup>25</sup> Jesper Juul, *HalfReal. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2005, p. 5.

pour acquis. L'incertitude quant à la réussite des défis est ce qui motive le joueur à jouer : « If a game has no uncertainty, then any choices a player makes are meaningless, because they have no impact the way that the game plays out. Meaningful play arises from meaningful choices<sup>26</sup>. » Les défis à surmonter dans l'espace défini par le cercle magique nécessitent des compétences particulières, et la volonté de réussir ces défis entraîne un apprentissage et un perfectionnement qui contribuent aux périodes de flux<sup>27</sup>. Selon Laura Ermi et Frans Mäyrä, il y a deux dimensions principales de défis, celle de la vitesse et celle de la réflexion<sup>28</sup>. La vitesse réfère à l'exécution des commandes nécessaires pour atteindre un objectif. La vitesse dont il est question ici diffère de celle que Marie-Laure Ryan définissait comme facteur d'interactivité. Alors que celle de Ryan s'applique à la vitesse de réaction à l'écran de la commande effectuée par le joueur, celle d'Ermi et Mäyrä réfère plutôt à la vitesse du joueur pour effectuer ces commandes, c'est-à-dire sa dextérité manuelle avec la manette de jeu. La deuxième dimension du défi établie par les deux auteurs, la réflexion, concerne la résolution de problème. Le joueur développe de plus en plus ces qualités lorsqu'il progresse dans le jeu, s'habituant petit à petit à la rétroaction des commandes ainsi qu'au type de problèmes auxquels il doit faire face. Cependant, si le joueur peut améliorer ses compétences de jeu, le niveau de difficulté doit évoluer au même rythme, sans quoi le jeu devient rapidement trop facile. Pour Ermi et Mäyrä,

Digital games are generally excellent in providing opportunities for flow-like experiences since the challenges they present are often gradually becoming more demanding and thus players end up acting at the limits of their skills<sup>29</sup>.

---

<sup>26</sup> Salen et Zimmerman, *Rules of Play, op.cit.*, p. 174.

<sup>27</sup> Therrien, *Réapprendre à voir, op. cit.*

<sup>28</sup> Frans Mäyrä et Laura Ermi, 2005, *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*, publié par l'Université Tampere, Finlande, 2005, p. 2.

<sup>29</sup> *Id.*

La qualité du *gameplay* d'un jeu dépend donc d'un juste équilibre entre le niveau de difficulté des deux catégories de défis et les compétences du joueur, et cet équilibre doit être conservé tout au long du jeu pour maintenir les périodes de flux.

Selon Markku Eskelinen, les jeux vidéo offrent habituellement des défis ainsi que des sous-défis, c'est-à-dire de petits défis qui permettent d'atteindre un objectif principal. Par exemple, si le but du jeu est d'éliminer un tyran envahisseur, les étapes à franchir peuvent être d'améliorer les capacités de son personnage, de se déplacer jusqu'au tyran, d'éliminer les gardes du corps en peu de temps, pour ensuite s'attaquer au *boss* final. Eskelinen établit que les objectifs d'un jeu peuvent être de nature spatiale, impliquant le déplacement ; temporelle, où la vitesse d'exécution est priorisée ; causale, qui nécessite que le joueur prévoie d'avance les conséquences de ses actions ; et fonctionnelles, incluant des sous-défis qui permettent de faciliter la résolution du défi principal<sup>30</sup>. Dans tous les cas, d'un point de vue narratif, pour que le joueur désire réussir l'objectif à réaliser, celui-ci doit répondre aux valeurs et au code éthique du joueur<sup>31</sup>. Lorsque le joueur incarne un personnage de jeu vidéo, il se crée un sentiment d'identification ou de personnification. Même si l'objectif du jeu permet d'accéder à davantage de contenu, s'il nuit au personnage qu'il incarne et qu'il n'est pas positif aux yeux du joueur, celui-ci n'aura pas intérêt à l'accomplir. Par exemple, dans *World of Warcraft*, le joueur incarne un avatar qu'il peut faire évoluer du niveau 1 à 110. Les joueurs peuvent participer à des arènes de combat, dans lesquelles ils affrontent d'autres joueurs de leur niveau. À chaque niveau correspond un équipement de combat plus puissant, que le joueur peut acquérir en accomplissant des missions. Si le joueur est de niveau dix et qu'il a réussi à s'équiper de la meilleure arme et la meilleure armure pour ce niveau, il a un grand avantage sur ses adversaires. Or, s'il augmente de niveau,

---

<sup>30</sup> Markku Eskelinen, « The Gaming Situation », in *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 1, no 1, juillet 2001. Disponible en ligne au <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

<sup>31</sup> Juul, *op.cit.*, p. 161.

il a accès à davantage de contenu du jeu, mais il perd son avantage lors des combats d'arène, puisque l'équipement du niveau suivant surpasse le sien. Certains joueurs vont décider de rester au niveau atteint, pour demeurer les plus puissants de leur niveau, choisissant ainsi de ne pas poursuivre vers les prochaines étapes du jeu. Ils contreviennent ainsi au but du jeu, celui d'atteindre le niveau maximal, car ils le jugent négatif.

Pour récapituler les points traités jusqu'à présent, le joueur, en interagissant constamment avec le jeu vidéo par le contrôle d'un avatar, par l'incarnation d'un personnage ou en se transposant lui-même dans le monde virtuel, cherche à accomplir un objectif, qu'il atteint en faisant ses propres choix narratifs, participant ainsi à la création du récit vidéoludique. Le joueur expérimente des périodes de flux, à l'intérieur du cercle magique, par ses interactions avec le jeu, qui le plongent dans un état d'absorption quasi-totale, où le monde réel s'efface au profit du monde virtuel. Voilà la première étape de l'immersion vidéoludique.

## 1.2. L'immersion comme acte de spectature

L'interactivité comme modalité du récit vidéoludique a ouvert la porte à une seconde contrainte liée à l'expérience du jeu vidéo, celle de l'immersion. En fait, comme on l'a vu, l'interactivité participe au caractère immersif du jeu. Le joueur interagit avec le récit vidéoludique, et participe de ce fait à l'élaboration de l'expérience narrative. L'interactivité est également responsable d'un plus fort sentiment d'identification au personnage fictif, contribuant à l'absorption du joueur dans le récit. Si l'immersion est perçue comme une contrainte au récit contemporain, c'est qu'elle se pose comme « mode prépondérant de spectature, de rapport à des œuvres et à des productions culturelles qui impliquent un engagement, quel qu'il soit, de la part du

spectateur ou du lecteur<sup>32</sup> ». En effet, la relation vis-à-vis du récit diffère de plusieurs œuvres contemporaines, en ce sens où le rapport habituel de lecture ou de visionnement est transformé par l'immersion. Nous verrons ici les conditions de l'immersion ainsi que les conséquences qu'elle amène sur le rapport avec une œuvre narrative.

### 1.2.1. Pour une définition narrative de l'immersion

Le terme « immersion » réfère habituellement au fait d'être plongé entièrement dans l'eau. Il est utilisé ici métaphoriquement pour illustrer l'expérience d'un joueur transporté dans un milieu étranger. Il s'agit d'une expérience psychologique, où l'individu est immergé dans un univers virtuel de la même façon qu'il pourrait être immergé dans une étendue d'eau :

We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or a swimming pool : the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus<sup>33</sup>.

Malgré l'origine aquatique du terme, et l'utilité de l'image qu'une telle métaphore convoque, nous utiliserons ici une définition plus appropriée au contexte de l'immersion dans un récit vidéoludique, c'est celle proposée par Renée Bourassa :

Le concept d'immersion renvoie à un puissant sentiment d'absorption physique, mental et émotionnel, soit dans une situation de la vie ordinaire, soit au sein d'une représentation.

---

<sup>32</sup> Bertrand Gervais, « Dali attaqué par le réel! Variations sur une figure de l'immersion au coeur de l'imaginaire contemporain ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/dali-attaque-par-le-reel-variations-sur-une-figure-de-limmersion-au-coeur-de-limaginaire>.

<sup>33</sup> Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1998, 324 pages.

Cette impression est générée par des modalités à la fois perceptuelles (visuelles, auditives, kinesthésiques) et mentales (imaginaires)<sup>34</sup>.

L'immersion qui résulte de l'activité de jouer à un jeu vidéo implique en partie le corps, mais surtout l'esprit. Le corps n'est pas entièrement plongé dans un autre environnement, comme le suggère la métaphore aquatique, l'immersion est plutôt perceptuelle et mentale, faisant appel aux plans sensoriel, affectif et imaginaire, sans nécessairement impliquer un déplacement physique.

### 1.2.2. L'imagination imaginante

Le concept d'immersion est très près des périodes de flux<sup>35</sup> dont parle Mihaly Csikszentmihalyi. En fait, les périodes de flux correspondent à des moments d'immersion, dont la cause est l'interaction, motivée par le défi. Marie-Laure Ryan parle alors d'une imagination tactique, où la réflexion est portée vers la résolution d'un problème<sup>36</sup>. Cependant, l'auteure note également la possibilité d'une « imagination imaginante<sup>37</sup> », qui permet de transformer un « terrain [de jeu] en monde, c'est-à-dire en un espace situé dans le temps habité par des entités individualisées et identifiables<sup>38</sup> ». C'est ce qui permet, lors de l'expérience d'un jeu vidéo, de donner un sens réel à un environnement virtuel à partir des éléments mis à la disposition du joueur.

---

<sup>34</sup> Renée Bourassa, « Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal, Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain.

<<http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>>.

<sup>35</sup> Mihaly Csikszentmihalyi et Rick E. Robinson, *The Art of Seeing. An interpretation of the Aesthetic Encounter*, *op.cit.*

<sup>36</sup> Marie-Laure Ryan, « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédiatités*, numéro 9, 2007, p. 15–34, disponible en ligne. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2007-n9-im1814828/1005527ar/>

<sup>37</sup> *Id.*

<sup>38</sup> *Id.*

Il n'est pas nécessaire que le monde virtuel s'offre entièrement au joueur pour que celui-ci produise lui-même la représentation mentale de l'univers fictionnel. L'imagination imaginante est favorisée par le contexte, c'est-à-dire par une trame narrative qui donne un sens aux éléments du monde virtuel. Le jeu vidéo offre la possibilité de combiner les deux formes d'imagination, alliant résolution de problème et trame narrative, notamment dans les jeux d'aventures ou les *shooters*<sup>39</sup>, qui permettent au joueur de s'immerger dans un monde virtuel, un univers fictionnel, tout en ayant constamment des missions à accomplir pour pouvoir accéder à davantage de contenu du jeu.

### 1.2.3. Présence

L'immersion est très souvent associée au concept de présence, que Matthew Lombard et Theresa Ditton définissent comme « the perceptual illusion of nonmediation<sup>40</sup> ». Selon eux, l'illusion de non-médiation est un phénomène qui implique les sens, les émotions et l'esprit d'un individu, de sorte que celui-ci ne distingue plus le médium et se trouve complètement absorbé par la représentation, comme s'il était physiquement présent dans le monde imaginé. Le média n'est alors plus qu'une fenêtre, une porte d'entrée par laquelle l'individu peut pénétrer dans un monde. Pour Renée Bourassa (2014), la présence « renvoie à des états de choses ou à des événements présents dans l'environnement d'un être humain et perceptibles de façon sensuelle », de sorte que le sentiment de présence est la perception mentale de ces éléments dans l'environnement. Même dans un environnement virtuel, le corps est engagé dans l'espace par des procédés mentaux, et le sentiment de présence dépend d'abord et avant tout du corps :

---

<sup>39</sup> *Id.*

<sup>40</sup> Matthew Lombard et Theresa Ditton, *At the Heart of it All: The Concept of Presence*, publié dans le *Journal of Computer-mediated communication*, volume 3, numéro 2, 1997, disponible en ligne au <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.

Dans la perspective des sciences cognitives, si la présence désigne un phénomène de l'esprit qui est donc subjectif, elle repose d'abord sur notre condition originaire, celle d'une expérience physique qui engage le corps. Nous sommes d'abord plongés dans le monde par le biais de notre corporéité, que l'on peut qualifier de présence incarnée. Sur le plan du dispositif physique, on parle d'immersion sensorielle. Le sentiment d'immersion module la présence en tant que facteur par lequel nous nous sentons absorbés dans une situation donnée. C'est la relation du corps à l'espace dans l'environnement physique qui détermine un premier paramètre de l'immersion, modulé par la perception et la sensation<sup>41</sup>.

L'immersion est une expérience sensorielle où corps et esprit sont liés, suivant l'idée selon laquelle il n'y a pas d'esprit sans corps<sup>42</sup>. L'immersion n'est possible que par la capacité de l'individu à imaginer la corporéité du monde virtuel et fictif.

L'immersion et la présence ne sont pas des procédés exclusifs aux médias interactifs. Une telle absorption mentale est également possible avec les œuvres littéraires et cinématographiques. Si le jeu vidéo se distingue des autres formes médiatiques – nous le verrons plus en détails – c'est qu'il permet de manière plus convaincante de faire apparaître le sentiment « d'être physiquement localisé dans un espace médiatisé par une interface numérique »<sup>43</sup>.

#### 1.2.4. Facteurs d'immersion et de présence

L'effet de présence et le sentiment d'immersion sont souvent utilisés comme synonymes. Nous les distinguerons en précisant que l'effet de présence est davantage lié à la corporéité, alors que l'immersion est un procédé strictement mental. Il est vrai toutefois que la présence participe à l'immersion, et que l'immersion accentue la présence, d'où la fréquente confusion des deux termes. Plusieurs facteurs sont

---

<sup>41</sup> Bourassa, *Immersion et présence*, *op.cit.*

<sup>42</sup> *Ibid.*

<sup>43</sup> *Ibid.*

responsables de la puissance du sentiment de présence et de la qualité de l'immersion dans une fiction médiatisée, dont le réalisme et le *vividness*<sup>44</sup> de la représentation, qui dépendent du nombre de sens impliqués dans l'expérience immersive ainsi que de la façon dont ces sens sont stimulés. Le rôle de l'attention<sup>45</sup> est également déterminant pour la qualité de l'immersion, facteur essentiel de l'expérience sensorielle dans un univers virtuel médiatisé.

Le réalisme de la représentation peut être un critère important de l'expérience immersive. C'est ce que McMahan appelle le *perceptual realism*, défini comme « how well the environment looks and sounds like the real world<sup>46</sup> ». Cette forme de réalisme ne cesse d'être améliorée dans le monde des jeux vidéo, certains jeux y accordant tant d'importance que la qualité de la représentation se rapproche de celle d'un film. Notamment, *Ghost of Tsushima*, annoncé pour 2019, a ébloui tous les *gamers*<sup>47</sup> par la beauté de ses graphiques lors de la sortie d'un extrait du *gameplay*<sup>48</sup>.

La qualité graphique d'un jeu vidéo est un agent important de l'expérience immersive et du sentiment de présence car elle permet un fort sentiment d'identification. Cependant, on remarque que ce n'est pas un critère essentiel, certains jeux très abstraits rivalisant ou même surpassant les jeux les plus réalistes au niveau de l'absorption dans l'univers vidéoludique. Le joueur n'a pas besoin de reconnaissance graphique pour que l'immersion soit efficace, le symbolisme des objets représentés à l'écran est tout aussi important. Par exemple, dans un jeu de type *shooter*, l'arme à feu peut être représentée par un simple carré noir ; mais, si l'action effectuée par le joueur

---

<sup>44</sup> Ryan, *Immersion vs. Interactivity*, *op.cit.* p. 111.

<sup>45</sup> Bourassa, *Immersion et présence*, *op.cit.*

<sup>46</sup> Alison McMahan, « Immersion, engagement, and presence : a method for analyzing 3-D video games », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf & Bernard Perron), Routledge, New York, 2003 p. 75.

<sup>47</sup> Terme utilisé pour désigner les individus jouant aux jeux vidéo.

<sup>48</sup> Terme utilisé pour désigner la jouabilité d'un jeu vidéo. Dans le cas d'un extrait vidéo, le terme est employé particulièrement pour faire la distinction avec une bande-annonce cinématographique.

d'appuyer sur la gâchette produit la réaction de tirer sur un ennemi, l'illustration est suffisante et le joueur associera aisément le carré noir à une arme à feu. Cela s'explique par le fait que les jeux vidéo sont des systèmes réglés, où l'action du joueur, provoquant une réaction à l'écran, donne du sens à la représentation, que celle-ci soit réaliste ou abstraite. C'est ce qui explique qu'un jeu tel que *Pacman*, loin d'être réaliste sur le plan graphique, a pu procurer une expérience tout aussi immersive que *Ghost of Tsushima*. C'est le joueur qui rend signifiante la représentation : « Game play takes place within a representational universe, filled with depictions of objects, interactions, and ideas out of which a player makes meaning<sup>49</sup>. » En pénétrant dans le cercle magique du jeu, le joueur accepte que les règles du monde virtuel puissent différer de celles de la réalité.

L'importance du réalisme se situe donc davantage au niveau de la logique des règles du système de jeu ainsi que de la rétroaction entre le joueur et l'écran. Marie-Laure Ryan (1994) et Lombard et Ditton (1997) parlent de *vividness* pour désigner ce réalisme de l'action. Ce terme est utilisé pour inclure dans le réalisme d'un jeu vidéo non seulement les graphiques, mais l'ensemble des sens du joueur impliqués dans la représentation. Lorsqu'on parle de vivacité dans un jeu vidéo, on s'attarde à tout ce qu'une action effectuée par le joueur produit à l'écran, et comment cette réponse du jeu participe au réalisme. Ce sont donc les interactions physiques du joueur, représentées à l'écran autant visuellement que par les effets sonores, qui déterminent la vivacité d'un jeu. Lorsque la rétroaction entre le jeu et le joueur correspond aux attentes de celui-ci, les mondes virtuels « peuvent être si convaincants sur le plan de la perception qu'ils conduisent à un fort sentiment d'immersion<sup>50</sup> ».

---

<sup>49</sup> Salen et Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 364.

<sup>50</sup> Bourassa, *Immersion et présence*, *op. cit.*

### 1.2.5. L'expérience sensorielle

De toute évidence, le visuel est l'un des aspects les plus importants lors de l'expérience sensorielle d'un jeu vidéo. Plusieurs caractéristiques liées à l'image participent à l'effet de présence, dont en premier lieu la qualité de la résolution. Selon Lombard et Ditton (1997), la représentation photoréaliste plutôt qu'animée, ainsi qu'une plus grande résolution d'image augmentent le sentiment de présence. De la même façon, un écran plus grand a également un impact, englobant davantage le joueur et prodiguant ainsi l'impression d'être à l'intérieur de l'image médiatisée<sup>51</sup>. Nous comptons aussi parmi les facteurs de présence les plus importants liés à l'image l'angle de la caméra. En effet, la prise de vue peut faire une grande différence dans l'expérience sensorielle, notamment si elle est subjective. Cette technique cinématographique est très prisée dans les jeux vidéo, car elle permet au joueur de s'identifier comme le personnage principal du récit. Pour ce faire, la caméra offre au joueur le point de vue du personnage du jeu, de sorte que l'écran représente exactement ce que le personnage voit, donnant l'impression que les yeux du joueur sont ceux du personnage : « Subjective camera shots create a view through an actual or implied entity's eyes and so transform the viewer from an event-spectator into an event-participant<sup>52</sup>. » C'est le cas des jeux de la série *Bioshock*, comme l'illustre la figure suivante.

---

<sup>51</sup> Matthew Lombard et Theresa Ditton, *At the Heart of it All*, *op. cit.*

<sup>52</sup> *Ibid.*



Figure 8 : Vue subjective extraite du premier volet de la série *Bioshock*, URL : <https://mingfun.blogspot.com/2013/05/bioshock-gameplay.html>

Le joueur incarne le personnage de Jack, une identité distincte de celle du joueur, mais le point de vue de la caméra suggère que Jack et le joueur sont une seule personne, et la fusion des deux identités contribue à l'immersion du joueur dans l'univers fictif.

Après l'aspect visuel, la dimension sonore est également un des critères importants de l'effet de présence dans l'expérience sensorielle. Les sons gagnent en qualité et en efficacité si l'intensité et la variation de volume sont de plus grande envergure. La tridimensionnalité auditive est également essentielle pour procurer un sentiment d'immersion, car elle permet de reconnaître la profondeur de la représentation. Sans elle, la médiation du récit devient trop évidente, et nuit à l'effet de présence. Finalement, les effets sonores doivent correspondre aux éléments du jeu pour que la rétroaction soit réaliste et crédible, et ainsi n'interrompt pas l'immersion du joueur par des bruits surprenants.

#### 1.2.6. Les facteurs attentionnels

Pour Renée Bourassa, ce qui influe principalement sur l'effet de présence et l'immersion, ce sont les facteurs attentionnels. Selon elle,

Nous sommes présents là où notre attention nous porte, que ce soit dans un environnement physique réel ou encore par le biais d'un dispositif de représentation ou de simulation [...] C'est le phénomène de l'attention qui module le degré de présence au monde et par extension, le sentiment d'immersion dans ces multiples dimensions de l'expérience<sup>53</sup>.

Lorsque l'individu est en situation d'immersion dans une œuvre vidéoludique, son attention est concentrée sur le monde virtuel, sa présence se déplace du monde réel au monde virtuel. Pour illustrer son propos, Bourassa rapporte une anecdote d'une expérience effectuée sur de grands brûlés. Ceux-ci, souffrant physiquement de brûlures, étaient mis en contact avec un environnement virtuel fait de glace. Étonnement, leur corps réagissait au monde virtuel de la même façon que s'ils y étaient réellement, les brûlures s'atténuant grâce au froid. L'expérience a permis de conclure que la perception physique est déterminée par l'attention psychologique. Dans une certaine mesure, le corps est là où il croit être. Cependant, l'auteure ajoute que l'illusion immersive n'est jamais complète, la conscience du réel est toujours présente. L'attention est un procédé cognitif qui fonctionne par alternance, où l'effet de présence est traversé de ruptures partielles pendant lesquelles le joueur reprend contact avec la réalité. La non-médiation dont parlent Lombard et Ditton n'est jamais complète, et le joueur garde toujours à l'esprit, même si l'expérience immersive est très convaincante, que le jeu vidéo n'est qu'une fiction et qu'il peut en sortir à tout moment. « La conscience de l'illusion n'élimine pas le percept et l'immersion dans un tel mécanisme se distingue de la tromperie. Pour être engagé dans une fiction, il faut le vouloir<sup>54</sup>. » L'effet de présence dépend de l'attention, mais celle-ci ne peut être dirigée vers l'œuvre vidéoludique sans la volonté du joueur.

---

<sup>53</sup> Bourassa, *Immersion et présence*, op .cit.

<sup>54</sup> *Ibid.*

### 1.2.7. L'expérience affective

Lorsque le joueur est immergé dans une œuvre vidéoludique, le récit suscite une grande variété d'émotions, et celles-ci participent également à l'expérience immersive. Carl Therrien, à partir des travaux de Bernard Perron, distingue deux catégories d'émotions : les émotions fictionnelles et les émotions artefacts.

Les émotions fictionnelles dépendent en grande partie de la relation empathique entre le joueur et les personnages fictifs. Lors du visionnement d'un film, le spectateur accorde un sens réel aux personnages de la fiction et aux péripéties qu'ils subissent, il s'imagine vivre les mêmes situations, et ressent donc les mêmes émotions que ceux-ci par procuration : « When they experience emotions for the characters, they do not relate to these characters as literary creations nor as "semiotic constructs," but as possible humans beings<sup>55</sup>. » Cela explique qu'une œuvre de fiction puisse susciter de la peur, du chagrin, ou d'autres émotions réelles : « The emotions experienced in make-believe in the fictional world may carry over to the real world, causing physical reactions such as crying or tensions up in fear<sup>56</sup>. » Dans le cas d'un jeu vidéo, cela est d'autant plus vrai que le joueur ne fait pas que vivre les émotions du personnage par empathie, mais en fait l'expérience réelle, étant lui-même le personnage. La responsabilité du joueur sur la vie du personnage permet des émotions très fortes, très près du réel.

Cette volonté du joueur de diriger son attention vers le récit vidéoludique est influencée par la capacité du jeu à susciter son intérêt<sup>57</sup>. Pour éveiller chez lui le désir de connaître la suite du récit, il s'agit de le soumettre à l'enjeu affectif le plus fort, celui

---

<sup>55</sup> *Ibid*, p. 117.

<sup>56</sup> *Ibid*, p. 116.

<sup>57</sup> Carl Therrien, « Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo » Thèse. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, Doctorat en sémiologie, 2011, p. 235.

de la « résolution de tension<sup>58</sup> ». C'est cette résolution de tension qui produit la plus grande gratification émotionnelle, et c'est ce que recherche le joueur immergé dans un récit vidéoludique. Si l'intérêt est si grand dans un jeu vidéo, c'est que la résolution de tension dépend de ses propres capacités à franchir les obstacles<sup>59</sup>, alors qu'au cinéma elle se fait à travers un personnage fictif sur lequel le spectateur n'a aucun contrôle. Les émotions ressenties par le joueur ne surviennent pas uniquement par procuration, elles ne sont pas que fictives, mais plutôt *half real* (Juul, 2005).

Pour expliquer les réactions émotionnelles du joueur qui surviennent autrement que par empathie, Carl Therrien parle de *projection primaire*, où

Confronté à des stimuli fortement marqués émotionnellement, l'utilisateur prend inévitablement place dans la situation en deçà de toute considération pour un personnage précis ou de préoccupations morales sous-jacentes<sup>60</sup>.

Ainsi, les épisodes de projection primaire se réalisent lorsque le joueur est confronté à une situation fictive qui déclenche des émotions qui surpassent celles du personnage du récit. Pour n'en donner que quelques exemples, on peut penser à l'inquiétude que peut ressentir le joueur lorsqu'il traverse une pièce sombre, sachant les dangers possibles mais sans les voir, avec une musique troublante pour ajouter à l'ambiance effrayante. Alors que le joueur est angoissé, le personnage du jeu, en tant que héros courageux, peut ne démontrer aucune crainte. De la même façon, des scènes de jeu très violentes pourraient susciter une certaine agressivité chez le joueur, ou du dégoût et de la crainte, alors que le personnage du jeu traverse stoïquement ces passages. Les émotions suscitées lors de ces moments de jeu ne sont donc pas produites par projection

---

<sup>58</sup> *Ibid*, p. 235.

<sup>59</sup> Bernard Perron, « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », In : Proceedings of DIGRA 2005 International Conference, Vancouver, Simon Fraser University, 2005, Disponible sur : <http://summit.sfu.ca/item/262>.

<sup>60</sup> Therrien, « Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo », *op. cit.*, p. 245.

empathique, mais par projection primaire. Elles surviennent lors de l'immersion, par les événements de la fiction, mais elles sont propres au joueur, et ne sont pas explicitement représentées à l'écran par le billet d'un personnage fictif. Ce type d'émotions s'apparente à la catégorie établie par Bernard Perron des émotions vidéoludiques. Ce sont celles qui, plutôt que de s'appuyer sur le potentiel de gestion d'un protagoniste de l'univers fictif, s'appuient sur le potentiel de gestion de l'utilisateur lui-même<sup>61</sup>.

Les émotions artefacts, quant à elles, peuvent être considérées de deux façons différentes. D'abord, selon Bernard Perron, « As soon as the viewer or gamer is aware, no matter how fleetingly, of artistry and manipulation, the object of the emotion is not the fictional world anymore, but the film or the game as a man-made artefact<sup>62</sup>. » Autrement dit, les émotions artefacts sont provoquées par l'œuvre en tant qu'objet d'art, elles ne peuvent donc survenir lors de l'expérience immersive du récit. Cependant, selon Carl Therrien, les émotions artefacts seraient plutôt celles produites par les procédés artistiques qui ont cet objectif bien précis de susciter les réactions du joueur<sup>63</sup>. Ce sont les stratégies employées par l'œuvre pour générer des émotions spécifiques, notamment le suspense, l'inquiétude, l'angoisse ou l'excitation. Comme le disait Perron, ce sont les procédés de création qui influencent les émotions artefacts, mais alors que Perron ne s'attarde qu'à l'œuvre en tant qu'objet, Therrien considère aussi les astuces qu'utilise l'auteur pour orienter le joueur vers une gamme d'émotions particulières. Par exemple, pour influencer le joueur de la sorte, la musique, les plans, les éléments de surprise, les effets visuels, le rythme de l'interactivité et l'ambiguïté des choix narratifs représentent quelques-unes des stratégies possibles. Bref, « L'objet

---

<sup>61</sup> *Ibid*, p. 261.

<sup>62</sup> Perron, *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*, *op.cit.*, p. 2.

<sup>63</sup> Therrien, « Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo », *op. cit.*, p. 254.

s'affirme en tant que fabrication dédiée au spectateur, qui entraîne ce dernier dans les sentiers du sens préalablement tracé<sup>64</sup> ».

Le jeu vidéo se présente donc comme un médium favorisant par de nombreuses facettes l'émergence d'émotions chez l'utilisateur. Ces émotions comptent pour beaucoup dans l'expérience immersive du récit vidéoludique. Avec l'empathie envers le personnage fictif, la projection primaire où le joueur interagissant avec le monde virtuel se sent personnellement impliqué, l'appréciation de l'objet en tant qu'œuvre, ainsi que les différents mécanismes employés pour interpeller le joueur, le jeu vidéo se révèle être une source de multiples émotions qui, bien que fictives, sont en grande partie responsable de l'effet de présence qui survient lors de l'expérience vidéoludique.

---

<sup>64</sup> *Id.*

## CHAPITRE II

### L'INTERACTION DANS *BIOSHOCK*

Les trois volumes de la série *Bioshock* se présentent comme des jeux à la première personne, où le joueur incarne un personnage fictif. Puisque très peu d'informations sont révélées sur les trois protagonistes principaux au début de chaque jeu, l'identification au personnage en est grandement facilitée. En effet, bien que les personnages fictifs aient chacun leur propre identité, le fait qu'elle soit très peu détaillée aide le joueur à y projeter sa propre individualité. Mais en dehors du contexte narratif, pour que la projection dans le monde virtuel soit constante, la réponse de ce monde, de ses individus et de ses éléments doit correspondre aux attentes fixées par le joueur. Nous verrons, en premier lieu, comment la rétroaction dans l'univers fictif se présente, en nous attardant notamment sur les actions possibles du joueur, sur le rôle des mécanismes de contrôle du jeu, c'est-à-dire de la manette, ainsi que sur les réponses du jeu. En deuxième lieu, nous verrons quelle importance, à l'intérieur du contexte narratif, la participation du joueur, l'efficacité de ses actions et de ses choix interactifs contribuent également à la projection dans le monde fictif. Finalement, nous nous pencherons sur la façon dont *Bioshock* traite la question du choix interactif sous forme de métaphore métafictionnelle en tant qu'œuvre autoréférentielle.

#### 2.1. Le *gameplay*

Le terme *gameplay* est employé strictement dans le contexte des jeux vidéo, et il désigne l'ensemble des interactions possibles dans un jeu. En étudiant le *gameplay*, on cherchera à détailler la jouabilité de *Bioshock*, autant les possibilités d'actions que leurs limites. On pourrait également parler, avec Salen et Zimmerman (2003), d'expérience du jeu. Le *gameplay* comprend les différentes options offertes au joueur,

qui doit prendre des décisions selon les événements du jeu. Ces décisions se traduisent en actions qui modifient les réactions du jeu ainsi que la suite du récit<sup>65</sup>. Elle ne concerne donc pas uniquement les mécaniques du jeu, mais plutôt la façon dont est provoqué le contact entre le joueur et ces mécaniques, ainsi que les résultats qui en découlent dans l'univers fictif.

### 2.1.1. *Le core mechanic*

Les trois jeux de la série *Bioshock* ont été conçus originellement pour les consoles de jeu Xbox 360 et PlayStation 3, ainsi que pour les ordinateurs personnels. En 2016, une édition réunissant les trois volets de la série est apparue sur le marché sous le titre *Bioshock : The Collection*, disponible pour les consoles plus récentes, la Xbox One et la PlayStation 4, et à nouveau sur PC. Dans le cadre de ce mémoire, pour éviter de nous empêtrer dans les différences mineures et de peu d'importance entre les consoles de jeu, seule la version de *Bioshock : The Collection* sous la console Xbox One sera utilisée.

L'expérience de jeu décrite par Salen et Zimmerman est définie en grande partie par les possibilités d'action du joueur, ou les *core mechanics*. Les auteurs en donnent la définition suivante :

The core mechanic of a game is the essential moment-to-moment activity players enact. A core mechanic is repeated over and over in the course of a game to create larger patterns of experience. A core mechanic can be a single activity, such as running in a footrace. A core mechanic can also be a compound activity, such as the military tactics, resource management, and mouse and keyboard skills of a real-time strategy game<sup>66</sup>.

---

<sup>65</sup> Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play, op. cit.*, p. 316.

<sup>66</sup> *Ibid*, p. 327.

Les *core mechanics* comprennent ainsi l'ensemble des actions que le joueur peut effectuer lorsqu'il pénètre dans l'univers de *Bioshock*. Ils correspondent au deuxième facteur d'interactivité établi par Marie-Laure Ryan, dont il a été question au chapitre précédent, c'est-à-dire l'éventail des possibilités d'action offertes par le jeu<sup>67</sup>. Cela inclut autant les actions physiques de l'avatar que les actions plus stratégiques de gestion des ressources ou que les habiletés du joueur avec la manette de jeu.

Les trois jeux de la série ne diffèrent pas beaucoup au niveau des mécaniques. Les possibilités d'action sont toujours les mêmes, avec quelques variantes mineures. L'illustration suivante présente toutes les commandes possibles sur une manette de Xbox One :

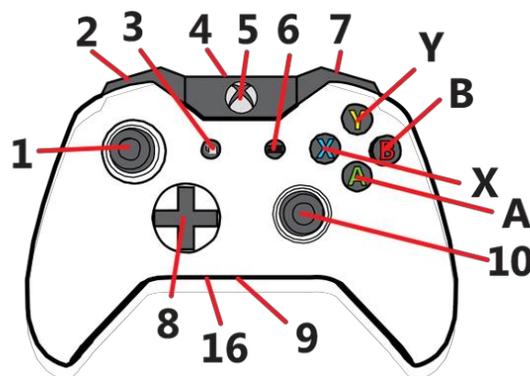


Figure 9: Manette de Xbox One,

URL : <https://support.xbox.com/fr-FR/xbox-one/accessories/xbox-one-wireless-controller>

Chaque bouton est associé à une action possible, certaines appliquées directement par l'avatar dans le monde fictif, d'autres en lien avec la configuration du jeu, et d'autres encore servant d'outil au joueur, bien qu'elles ne soient pas visuellement représentées comme une action du personnage du jeu. Le joueur peut se déplacer dans la direction de son choix à l'aide du *joystick* 1, un bouton qui permet une rotation à 360 degrés. Le

<sup>67</sup> Ryan, *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*, Op.Cit., p. 123.

deuxième *joystick*, indiqué en position 10, permet de contrôler l'angle de la caméra. Le jeu est conçu de manière à donner l'impression au joueur que ce qui est représenté à l'écran est le champ de vision du personnage, le deuxième *joystick* permet donc de bouger sa tête.

*Bioshock* fait partie de la catégorie de jeux vidéo FPS, *first person shooter*, c'est-à-dire un jeu de tir dont la perspective est subjective. Ainsi, les actions possibles sont principalement concentrées sur le tir. Les armes mises à la disposition du joueur sont nombreuses. La première à laquelle il aura accès est la clé anglaise, remplacée dans le deuxième volet de la série par une perceuse intégrée au costume de scaphandrier du personnage, et par le *sky-hook* dans *Bioshock Infinite*, un outil qui permet autant de se défendre au corps-à-corps que de se déplacer sur des rails aériens. Les armes de corps-à-corps sont les moins efficaces, mais elles ont l'avantage de ne pas avoir une limite de munitions, celles-ci venant parfois cruellement à manquer. Cette première arme, ainsi que toutes les autres armes à feu que le joueur découvrira en progressant dans le jeu, sont contrôlées par la gâchette de droite de la manette de jeu, en position 7 sur l'illustration précédente. L'emplacement ainsi que la forme du bouton en font une commande naturelle de tir, simulant de manière convaincante la gâchette d'une arme à feu. De plus, à l'écran, l'arme à feu est toujours employée par la main droite du personnage, accentuant l'illusion d'isomorphie provoquée par la manette de jeu et la représentation graphique. La main gauche du personnage, contrôlée grâce à la gâchette de gauche de la manette, en position 2, sert à utiliser les plasmides, ces pouvoirs que le joueur acquiert grâce à l'ADAM qu'il extrait des petites filles infectées, les petites sœurs. Pour attaquer ses ennemis et pour se défendre, le joueur ne peut utiliser à la fois les armes et les plasmides. S'il veut employer un fusil, il doit appuyer une première fois sur la gâchette de droite, puis une seconde fois pour tirer, et il doit effectuer la même opération avec la gâchette de gauche s'il veut utiliser ses pouvoirs. En plein centre de l'écran, un pointeur est toujours représenté, de tailles différentes selon l'arme utilisée, qui permet de viser où le joueur désire tirer. Ce pointeur demeure toujours au

centre de l'écran, et pour le déplacer, le joueur doit bouger le deuxième *joystick* dans la direction souhaitée, le pointeur et les yeux du personnage se déplaçant au même rythme.

Le joueur peut transporter toutes les armes qu'il récolte pendant le jeu en même temps, et il a également accès à plusieurs plasmides à la fois. Pour changer d'arme ou de plasmide, il doit appuyer sur les boutons qui ne sont pas représentés sur l'illustration précédente, mais qui se situe juste au-dessus des deux gâchettes, à droite pour changer d'arme et à gauche pour changer de plasmide. S'il n'appuie qu'une seule fois, l'arme ou le plasmide change automatiquement, toujours dans le même ordre. S'il garde son doigt appuyé sur le bouton, une roulette apparaît à l'écran, dans laquelle le joueur peut circuler avec le *joystick* pour faire son choix, auquel cas le jeu se met en pause momentanée<sup>68</sup>, comme l'illustre l'image suivante :

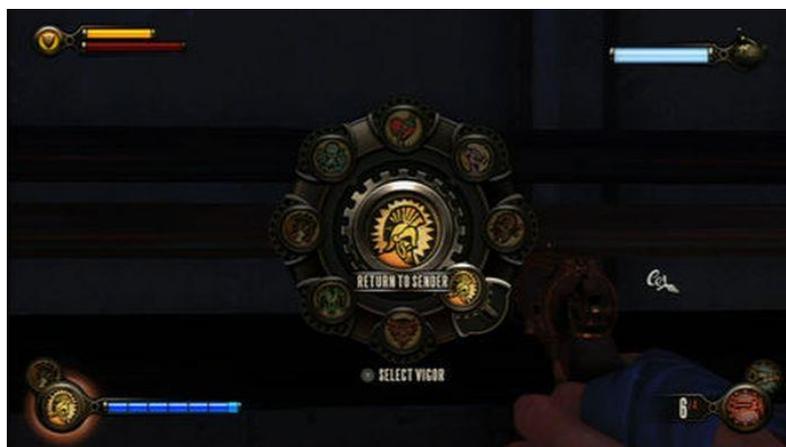


Figure 10 : Roulette de changement de plasmide,

URL : <https://gurusability.wordpress.com/2014/03/27/bioshock-infinite-hud-and-ui-customisation/>

<sup>68</sup> Cette roulette existe pour les plasmides dans les trois volets de la série, mais elle disparaît dans *Bioshock Infinite* pour les armes à feu. Dans le troisième jeu, le joueur n'a accès qu'à deux armes à la fois, plutôt que de pouvoir transporter toutes les armes récoltées en cours de partie, diminuant ainsi les capacités d'action du joueur, mais augmentant l'effet de réalisme. En effet, un seul homme ne pourrait transporter autant d'armes que Jack dans le premier tome.

Parmi les autres actions de *core mechanics* possibles, le joueur peut en tout temps se pencher, sauter, recharger son arme et prendre des potions de vie ou d'énergie qui lui permettent de se régénérer lorsqu'il subit des dommages et d'utiliser l'ADAM.

Comme le disaient Salen et Zimmerman, les stratégies de jeu font également partie des *core mechanics*. Le joueur de *Bioshock* poursuit un parcours sur lequel il a peu de contrôle, choisissant la direction de son choix, mais accomplissant des objectifs bien précis sans lesquels il ne peut accéder à la suite du jeu. Sa stratégie ne réside donc pas dans les objectifs qu'il se donne à remplir, mais plutôt dans sa façon de jouer pour arriver à compléter ses missions le plus efficacement possible. Cela inclut le choix des plasmides utilisés lorsqu'il rencontre de nouveaux ennemis, ainsi que des armes, et même des munitions employées. Le joueur fera face à plusieurs catégories d'ennemis différents, et chacun d'eux a ses propres faiblesses, que le joueur peut exploiter s'il fait des choix judicieux de plasmides ou d'armes à feu. Pour ce qui est des plasmides, dans le premier volet de la série, le joueur n'a accès qu'à quelques plasmides à la fois parmi tous ceux qu'il peut acquérir pendant le jeu. Il doit alors choisir lesquels seront toujours à sa disposition, selon la stratégie qu'il choisit d'adopter, et peut modifier ses choix lorsqu'il rencontre une station génétique. Ensuite, il doit également établir sa propre stratégie de combat, et bien choisir les plasmides utilisés selon les ennemis qu'il affronte. Par exemple, il y a une catégorie d'ennemis, les Spider Splicers, qui peuvent s'accrocher au plafond, surprenant parfois le joueur en lui tombant dessus, et ajoutant une difficulté considérable pour l'abattre.



Figure 11 : Spider Splicer, URL: <http://www.persistentgoreenabled.com/2012/07/27/npc-baby-jane-the-spider-splicer/>

Si le joueur utilise son plasmide d'électricité, qui donne un choc de faible intensité et qui paralyse momentanément sa cible, le Spider Splicer s'écroulera au sol, et sera ainsi beaucoup plus facile à éliminer.

Ensuite, le joueur doit également choisir les armes à feu qu'il favorisera pour sa stratégie de jeu. Dans *Bioshock*, plusieurs armes aux caractéristiques différentes sont mises à la disponibilité du joueur, certaines plus efficaces à courte portée, d'autres pour de plus grandes distances, et d'autres enfin avec un éventail de dégâts beaucoup plus grand. Dans les deux premiers volets de la série, le joueur peut récolter et conserver avec lui toutes les armes qu'il trouve, mais ne peut en utiliser qu'une seule à la fois. Sa stratégie réside donc dans ce choix d'arme utilisée, selon l'ennemi qu'il combat, pour atteindre ses objectifs le plus efficacement possible. Dans *Bioshock Infinite*, le joueur ne peut porter sur lui que deux armes à la fois. Il aura régulièrement l'option de changer d'arme, soit en trouvant le fusil sur le sol, ou en s'emparant de l'arme de ses ennemis abattus. Son choix d'arme est plus important, car il n'a pas toujours l'arme qu'il aurait souhaitée avoir à disposition. De plus, dans les trois volets, le joueur croise à quelques reprises des stations qui lui permettent d'améliorer ses armes. Chaque amélioration représente un choix crucial, car elle détermine en quelque sorte quelle arme sera

priorisée par la suite. Dans les deux premiers volets, lorsque le joueur sélectionne une amélioration, il ne peut revenir en arrière, car la station se ferme automatiquement, et ne peut être ouverte à nouveau, alors que dans le troisième opus, le joueur doit dépenser de l'argent qu'il aura récolté pendant son parcours.

La gestion de l'argent fait également partie des *core mechanics* en tant que choix stratégiques. En plus des améliorations d'armes dans *Bioshock Infinite*, l'argent permet aussi d'acheter différentes ressources, comme des munitions, des potions de vie, des potions d'énergie, etc. Le joueur doit dépenser judicieusement afin d'optimiser son équipement, tout en s'assurant de toujours avoir suffisamment de munitions, de vie et d'énergie. Plusieurs critères doivent être pris en compte, selon la stratégie adoptée. Par exemple, le joueur peut décider d'utiliser pleinement ses plasmides, auquel cas il aura souvent à dépenser son argent pour remplir sa valve d'énergie. S'il utilise davantage ses armes à feu, c'est plutôt dans les munitions que son argent sera investi. Aussi, certaines armes à courte portée, bien que particulièrement destructrices, rapprochent dangereusement le joueur de ses ennemis. Si le joueur opte pour ce type d'arme, il risque de subir davantage de dommages, et aura alors intérêt à investir davantage en potions de vie.

Finalement, pour chaque arme à feu, le joueur a accès à des munitions différentes, certaines explosives, touchant plusieurs cibles à la fois, d'autres plus perforantes, plus efficaces contre les armures, etc. Certaines d'entre elles sont plus rares, le joueur doit donc apprendre à gérer ses munitions et les conserver pour des moments où elles seront réellement utiles. Par exemple, les Big Daddies, munis de leurs scaphandres, sont très difficiles à éliminer, et subissent davantage de dommage devant les balles perforantes. Il est donc judicieux pour le joueur de conserver ces munitions spéciales pour les affrontements avec ces protecteurs de petites sœurs.

Toutes les interactions entre le joueur et le jeu passent par la manette de jeu. Celle-ci requiert de la dextérité, de la coordination, ainsi que de bons réflexes, pour obtenir les résultats escomptés. Comme pour tout jeu ou toute activité sportive, c'est avec de l'entraînement que le joueur de *Bioshock* peut faire des progrès au niveau de son contrôle du personnage fictif. En effet, la rapidité d'exécution est souvent nécessaire à la réussite de certains défis, et le joueur doit apprendre à maîtriser les différentes opérations ainsi que les combinaisons d'actions possibles. Dans *Bioshock 1* et *Bioshock 2*, tous deux situés à Rapture, le personnage contrôlé par le joueur évolue dans un environnement hostile, sombre et inquiétant, une ville d'horreur. Les *jump scare*<sup>69</sup> ne sont pas rares : la musique, l'angle de la caméra et l'absence de luminosité participent à faire sursauter le joueur lorsqu'un ennemi surgit subitement. Pour survivre dans ces moments imprévus, le joueur doit réagir rapidement. Pour ce faire, il se doit d'améliorer sa maîtrise de la manette de jeu, ce qui fait également partie des *core mechanics* décrits par Salen et Zimmerman. En effet, les manipulations du joueur avec le dispositif de contrôle tiennent une grande importance dans la qualité de l'expérience interactive avec le jeu. Un meilleur contrôle participe à une meilleure impression de réalité, car ainsi le joueur n'est pas limité dans ses possibilités d'agir par son incapacité à manipuler le dispositif, celui-ci s'effaçant alors pour projeter plus efficacement l'identité du joueur dans le monde virtuel. On rejoint là le concept de présence, provoquée par l'impression de non-médiation, comme le définissent Frans Mäyrä et Laura Ermi : « ... the concept [presence] refers to a psychological experience of non-mediation, i.e. the sense of being in a world generated by the computer instead of just using a computer<sup>70</sup>. » Mais si l'effacement du dispositif est important pour la qualité de l'effet de présence, pour plonger dans le monde virtuel, ce n'est pas le seul facteur.

---

<sup>69</sup> Les *jump scare* sont ces fameux moments, dans un film d'horreur, où quelque chose de très surprenant et effrayant surgit, faisant sursauter le spectateur.

<sup>70</sup> Frans Mäyrä et Laura Ermi, *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*, publié par l'Université Tampere, Finlande, 2005, p. 4.

Plusieurs éléments doivent être pris en compte, dont l'éventail des interactions possibles.

### 2.1.2. Du réalisme malgré l'absence de réalisme

L'univers de *Bioshock* n'a pas beaucoup en commun avec le monde réel. Prenant place dans un monde fictif, plutôt loufoque, technologiquement irréaliste, illustré en dessins animés, très loin de l'aspect physique du monde réel, comprenant des créatures d'horreur, des modifications génétiques invraisemblables, et cetera, le jeu ne peut être confondu avec la réalité. Pourtant, l'expérience du jeu provoque un fort sentiment de réalité. Le joueur qui interagit avec l'univers de *Bioshock* fait abstraction du fictif de la représentation et accepte les nouvelles règles qui régissent ce monde. Selon Renée Bourassa, « plus l'expérience médiatisée est réaliste sur le plan perceptuel, immersive et interactive, plus l'expérience de la présence devient convaincante<sup>71</sup> ». Il n'y a donc aucune obligation ni sur le plan graphique, ni sur le plan du contenu, pour susciter efficacement le sentiment de présence, le réalisme de l'expérience vidéoludique reposant avant tout sur le plan perceptuel, immersif et interactif.

Le phénomène de présence porte à se questionner sur le rapport qu'entretient le joueur avec la fiction. Comment peut-il se sentir présent dans un monde où sont représentés lieux, objets et êtres qu'il sait être imaginaires ? En effet, il apparaît logique que l'évidence fictionnelle de la représentation puisse rompre le sentiment de présence, puisque le joueur immergé dans un jeu vidéo ne peut croire au monde où il est plongé. C'est là que la notion de cercle magique devient utile<sup>72</sup>. Lorsque le joueur pénètre le cercle magique, il accepte tout ce qui est irréaliste dans le jeu, parce qu'il assimile les

---

<sup>71</sup> Bourassa, *Immersion et présence*, op.cit.

<sup>72</sup> Salen et Zimmerman, *Rules of Play*, op.cit., p. 95.

règles de celui-ci et qu'il les considère comme des vérités. De la même façon, lors du visionnement d'un film, le spectateur accepte l'existence d'éléments fantastiques, car un contrat s'établit entre l'œuvre cinématographique et son spectateur où l'univers fictif devient la réalité. Si, dans l'œuvre, il est légitime qu'un fantôme fasse son apparition, le spectateur n'en sera pas surpris, et ce malgré l'évidence de la fiction. L'immersion fictionnelle peut être conservée, tout comme le sentiment de présence, par la volonté du spectateur, comme c'est le cas du joueur immergé dans un jeu vidéo. En d'autres mots, la fiction devient réalité, de par un accord commun entre le joueur et l'œuvre. Comme le dit Renée Bourassa, « le spectateur n'est pas dupe<sup>73</sup> », il ne se fait pas leurrer par la fiction, et l'immersion dans l'œuvre n'est pas un phénomène fortuit, mais bien provoqué par le spectateur ou le joueur :

Il faut donc envisager le sentiment d'immersion, conçu ici comme un engagement intense dans la fiction, en tant que processus sémiotique qui agit par degré et par alternance, sans atteindre le pôle extrême d'une perte de repères ontologiques ou d'une disparition de la conscience du dispositif<sup>74</sup>.

Le spectateur comme le joueur demeure toujours conscient de la frontière entre réalité et fiction, et choisit de s'immerger dans la représentation, à laquelle il n'est pas soumis, et de laquelle il peut ressortir comme bon lui semble. L'absence de réalisme n'a alors plus d'importance dans la réussite de l'immersion dans le jeu *Bioshock*, et cela par la simple volonté du joueur.

Ainsi, bien que l'absence de réalisme au niveau graphique et du contenu du jeu puisse sembler susceptible de briser l'immersion fictionnelle, le joueur conserve son sentiment de présence par un effort de volonté. De la même manière, on pourrait croire que l'éventail restreint des actions à effectuer dans *Bioshock* nuise à l'immersion dans

---

<sup>73</sup> Bourassa, *Immersion et présence*, op.cit.

<sup>74</sup> *Id.*

le jeu, alors qu'il en va tout autrement<sup>75</sup>. En effet, le joueur, par l'entremise du personnage du jeu, n'a pas une liberté d'action totale. Il est même très limité, autant dans ses mouvements que dans ses déplacements et ses interactions avec le monde virtuel. Il peut circuler à l'intérieur de Rapture, mais il ne peut d'aucune façon en sortir en remontant à la surface de l'océan afin de retrouver la terre ferme. Il peut récolter des objets, notamment des armes, des munitions, de l'argent, de la nourriture et des boissons, ainsi que des potions de vie ou d'énergie, mais il ne peut les déposer une fois qu'ils sont intégrés à son inventaire. Il peut attaquer et éliminer pratiquement tous les êtres qu'il croise, mais aucune autre interaction n'est possible avec eux. Il ne peut effectuer la plupart des actions qui font partie de son quotidien, comme dormir, lire, s'asseoir, etc. Sachant que la réalité est beaucoup plus vaste que ce que le jeu propose au niveau interactif, le joueur distingue inévitablement le virtuel du réel, l'immersion et le sentiment de présence devraient en pâtir. Or, en vérité, l'expérience immersive demeure possible en vertu des interactions limitées du jeu, car ces interactions permettent précisément au joueur de remplir les objectifs qu'il désire atteindre.

Les trois volets de la série *Bioshock* offrent un contexte narratif très riche et développé. Le récit du jeu permet à lui seul d'accrocher le joueur, de lui donner envie de toujours continuer l'aventure, à la fois pour connaître la suite des événements, mais aussi pour réussir à atteindre les objectifs du jeu. Dans *Bioshock*, deux formes de structures relationnelles entre jeu et narration sont en place. D'abord, il y a la structure *embedded*, où le récit « is experienced through player interaction but exists formally apart from it<sup>76</sup> ». C'est la partie du récit qui ne dépend pas exclusivement des interactions du joueur. Bien sûr, sans le joueur, il n'y aurait aucun moyen de poursuivre le récit, mais selon cette structure, ses actions ne modifient pas la suite des événements. Il y a également la structure émergente, le « moment-to-moment narrative play, as

---

<sup>75</sup> Ryan, *Immersion vs. Interactivity*, op.cit., p. 123.

<sup>76</sup> Salen et Zimmerman, *Rules of Play*, op.cit., p. 383.

player choice leads to unpredictable narrative experiences<sup>77</sup> ». Cette forme concerne le récit produit uniquement par les actions du joueur, où ses choix ont un impact réel sur la suite des événements.

*Bioshock* est un jeu d'horreur et d'aventure, et comme un film d'horreur, l'ambiance effrayante et le suspense ont pour fonction de captiver le joueur. Puisqu'il incarne le personnage principal, le joueur est responsable du succès ou de l'échec des missions requises pour réussir le jeu. Il est personnellement impliqué dans le récit, et ressent donc particulièrement le désir de voir le personnage arriver à ses fins. Bien que ce sentiment soit également présent lors du visionnement d'un film, la participation du joueur intègre davantage celui-ci dans la quête du personnage qu'il incarne, et en tant qu'incarnation de cet avatar, c'est en fait son propre succès qui est en jeu. Bref, tout ce que le joueur entreprend dans le jeu a pour but d'atteindre les objectifs qui lui permettront d'arriver à la fin du récit vidéoludique. Le but du jeu explique alors les actions du joueur<sup>78</sup>. C'est ce qui justifie que les interactions limitées ne nuisent pas à l'immersion dans le monde virtuel. En effet, les actions que peut effectuer le joueur lui permettent d'atteindre les objectifs du contexte narratif, et puisque c'est ce contexte qui pousse le joueur à jouer, ses attentes sont remplies, il n'a donc pas de raison de chercher à dépasser les possibilités du dispositif. Par exemple, dans le premier volet de la série, le jeu se déroule à Rapture, et le joueur n'a aucune raison de vouloir quitter la ville sous-marine. Le jeu lui soumet plusieurs objectifs circonscrits, qu'il doit résoudre à cet endroit, et uniquement à cet endroit. Il est impossible au joueur de quitter la ville, et cette frontière imposée aurait pu être néfaste à l'expérience immersive, puisqu'elle souligne la virtualité de l'univers du jeu, son caractère fictif. Or, puisque le joueur n'a à aucun moment le désir de quitter la ville, il n'a pas une grande conscience des limites qu'il ne peut franchir, l'immersion et le sentiment de présence sont donc conservés. Le

---

<sup>77</sup> *Id.*

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 385.

même cas se présente pour toutes les limites interactives auxquelles le joueur a affaire. Les actions possibles sont peu nombreuses, mais elles suffisent à combler les besoins établis par le contexte du jeu, et c'est là tout ce qui importe pour que les limites interactives n'aient pas d'impact sur l'immersion vidéoludique.

Lorsque le joueur de *Bioshock* interagit avec le monde virtuel, ses actions concrètes sont d'une grande simplicité, alors que celles effectuées par le personnage du jeu sont plus ou moins complexes. En effet, chacune des actions du personnage résulte du simple geste d'appuyer sur la commande de la manette. Le fait d'appuyer sur le bouton Y permet au personnage de sauter. La complexité des actions virtuelles est beaucoup plus grande que celle des actions réelles, sans que cela ne pose problème à l'immersion dans le jeu vidéo, car « les règles et les accessoires ludiques permettent de redéfinir les dynamiques corporelles<sup>79</sup> ». Les actions effectuées par le personnage, comme récolter les ressources d'un ennemi éliminé – son argent, sa nourriture et ses munitions, qui nécessiterait de se pencher sur le cadavre, de fouiller ses poches et de lui prendre ses objets –, sont remplacées par des boutons, mais cela ne pose pas problème aux yeux du joueur car, dans le contexte du monde virtuel, le joueur accepte le contrat de jeu selon lequel le bouton remplace l'action.

D'ailleurs, ce genre d'actions complexes n'est pas nécessairement représenté à l'écran. Lorsque le joueur s'approche du cadavre, apparaît au-dessus de celui-ci l'instruction « Fouiller » suivi de l'icône du bouton A. En l'appuyant, le joueur récolte automatiquement tout ce que la victime transportait sur elle, sans que le personnage ait à effectuer la suite d'actions réellement nécessaires. Ce raccourci d'action, au lieu de nuire à l'immersion vidéoludique, y contribue de manière importante, car cela permet d'éliminer les longueurs, les moments plus ennuyeux qui ne sont pas nécessaires à la compréhension du récit ou au plaisir du jeu. En effet, l'immersion vidéoludique dépend

---

<sup>79</sup> Therrien, *Réapprendre à voir, réapprendre à agir*, op. cit.

du plaisir que ressent le joueur, et un jeu qui s'étire en longueurs inutiles risque de lui faire perdre son intérêt. Les jeux vidéo au contenu narratif plus développés offrent généralement une promesse de plaisir qui survient à la fin du jeu avec la résolution du conflit, l'atteinte du but final. Or, cette promesse n'est pas suffisante pour assurer le succès du jeu, qui doit contenir des plaisirs émergents, survenant tout au long de l'expérience, pour alimenter l'intérêt du joueur et l'encourager à poursuivre son parcours dans le monde virtuel.

## 2.2. Les mondes possibles

L'expérience du jeu vidéo, en tant que mode de lecture impliquant la participation du joueur, requiert que ce dernier ait un impact sur le contenu narratif de l'œuvre. Lorsque le joueur fait un choix dans le cadre d'un jeu, il modifie la suite des événements, parfois sans retour en arrière possible, ce qui fait que son expérience de jeu est personnelle et unique. Cette particularité du médium ouvre la porte à la théorie des mondes possibles. Lorsque le joueur prend une décision, il trace son chemin dans le diagramme des possibilités du jeu<sup>80</sup>, il pénètre l'un des mondes possibles auxquels il avait accès, et ferme la porte à tous les autres. Pour expliquer ce phénomène, nous nous pencherons sur les travaux de Bertrand Gervais sur l'écume, de Marie-Laure Ryan sur le mythe de l'Aleph et de Greg Costikyan sur la linéarité.

### 2.2.1. L'écume

L'écume est une métaphore employée par Peter Sloterdijk, reprise par Bertrand Gervais, pour décrire le contemporain. En effet, si l'écume est avant tout un amas de bulles, entre liquide et gaz, chacune des sphères existant en elle-même, mais dépendant

---

<sup>80</sup> Voir figure 7, le diagramme des possibilités de *Detroit : Become Human*.

des autres, elle illustre bien la pluralité temporelle de notre époque, alimentée par les nouvelles technologies, qui permettent à la fois un retour dans le passé et un regard multiple sur l'avenir.

Le contemporain est une telle écume générée par la rencontre du présent et de ses temps limitrophes. Il est produit par l'union de l'actuel, cette masse fluide dont les vagues nous emportent, et de cet étonnant mélange de potentialités que représente le futur et de rémanences d'un passé qui s'accroche encore<sup>81</sup>.

Chacune des sphères dont est formée l'écume représente un temps, un monde, une possibilité, produite par l'agitation, le mouvement, chaque bulle disparaissant pour laisser place à la suivante. De ce point de vue, l'écume permet également de rendre compte de l'expérience vidéoludique, et du rôle du joueur dans le média interactif. Lorsque le joueur incarne le personnage d'un jeu vidéo, il devient un membre participant au récit, et ses interventions auront un impact à l'intérieur du monde virtuel. Les sphères composant l'écume représentent tous les mondes possibles qui pourraient naître selon les choix effectués. La valeur des décisions prises n'a pas d'importance ; qu'elles aient beaucoup ou peu d'influence sur le récit, sur l'atteinte de l'objectif final du jeu, chacune d'elles propose une variante, et bien qu'elle puisse être minime, cette variante est un monde possible.

Par exemple, lorsque le joueur de *Bioshock* choisit d'emprunter le couloir de gauche plutôt que de pénétrer dans la grande pièce qui semble tout indiquée comme le chemin à suivre, il peut alors découvrir une petite pièce cachée, qui contient un plasmide qui lui permettra par la suite d'empêcher les caméras de sécurité de le détecter. Le joueur n'était pas obligé d'emprunter ce couloir, il l'a fait de son plein gré, et ainsi il s'est facilité la tâche pour plusieurs des étapes de son parcours dans la cité de Rapture. Il aurait pu tout aussi bien réussir le jeu sans ce plasmide, mais avec une

---

<sup>81</sup> Bertrand Gervais, *Dali attaqué par le réel*, op.cit.

difficulté supplémentaire. Ce monde né de la décision du joueur de prendre le couloir de gauche est une bulle de l'écume, alors que la bulle où le joueur aurait pénétré dans la grande pièce dès le départ s'est effacée. Chaque choix est une possibilité parmi tant d'autres, ce qui fait que le joueur traverse une expérience unique. Certaines décisions sont irréversibles, et le joueur ne peut savoir quelles auraient été les conséquences d'un choix différent, à moins de recommencer le jeu.

### 2.2.2. Le mythe de l'Aleph

Si chaque décision permet d'accéder à un contenu plus ou moins différent, le jeu vidéo permet un mode de lecture qui se rapproche du mythe de l'Aleph. Ce dernier est apparu avec l'invention de l'hypertexte. L'hypertexte est un texte ou une combinaison de textes qui, étant lu sur une plateforme électronique, permet de naviguer dans le récit à l'aide d'hyperliens. Ainsi, le lecteur débute le texte au point A, puis le contenu de sa lecture se modifie selon les liens qu'il aura choisi et alors que chaque lecture commence au point A, le parcours entre les hyperliens est spécifique à chaque lecteur, les combinaisons étant quasi-infinies. L'Aleph est un objet issu d'une nouvelle de Borges où cette idée de combinaisons infinies est représentée : « The Aleph is a small, bound object that expands into an infinity of spectacles, and the experierencer could therefore devote a lifetime to its contemplation<sup>82</sup> ». De la même façon, l'hypertexte propose une infinité de textes, et le lecteur n'aurait assez d'une vie pour le parcourir en entier, et avoir accès à toutes les combinaisons possibles. Ce qui permet au texte de se former, ce sont les décisions prises par le lecteur, comme le dit Marie-Laure Ryan : « The feature that enables hypertext to "reconfigure narrative" on the discourse level is, evidently, the interactive nature, or ergodic dimension of the medium<sup>83</sup> ». Selon les choix du lecteur, un nouveau texte apparaît, car la nouveauté du

---

<sup>82</sup> Ryan, *Beyond Myth and Metaphor*, op.cit.

<sup>83</sup> *Id.*

texte n'est pas uniquement définie en fonction de sa lecture, mais également par l'organisation des différents segments du texte : « Hypertext is like a construction kit : it throws lexia at the reader, one at a time, and tells her: make a story with this<sup>84</sup> ».

Le jeu vidéo, de par sa nature interactive, fonctionne de la même façon. Le joueur est plongé dans un monde qui lui semble recueillir une vaste quantité de possibilités d'actions, chacune d'elles pouvant être décisive sur le reste de son parcours. En offrant une vaste étendue d'expériences possibles, le jeu vidéo rejoint cette idée de « infinity of spectacles ». Notamment, selon les directions empruntées par le joueur dans le monde virtuel, celui-ci peut découvrir des enregistrements audio. Ces enregistrements, éparpillés dans le jeu à titre de témoignages de personnages clés du récit ou simplement de citoyens de Rapture ou de Columbia, permettent d'avoir accès à davantage de contenu narratif. Le joueur peut très bien réussir le jeu sans prendre connaissance de ces enregistrements, mais ils participent à sa compréhension du monde dans lequel il circule, des enjeux auxquels il fait face, des ennemis qu'il a à affronter, etc. Les actions ou décisions du joueur lui permettront de découvrir ou non ces enregistrements, puis il aura à décider s'il veut réellement les écouter, car même s'il les découvre, il n'a jamais l'obligation d'y porter attention. Bref, le récit vidéoludique diffère d'un joueur à l'autre selon de petites décisions comme celles-ci qui peuvent sembler anodines, mais qui modifient la « lecture » du jeu.

### 2.2.3. Pour une lecture de la ligne brisée

Pour Greg Costikyan, si le jeu vidéo se présente comme un regroupement de mondes possibles, c'est qu'il n'est pas « lu » de façon linéaire<sup>85</sup>, contrairement aux romans ou aux films, où le récit est linéaire, ou du moins très limité dans le nombre de

---

<sup>84</sup> *Id.*

<sup>85</sup> Greg Costikyan, « Where Stories End and Games Begin », in *Game Developer Magazine*, septembre 2000. Disponible en ligne au <http://www.costik.com/gamnstry.html>.

possibilités de récits<sup>86</sup>. La liberté offerte par le livre et le cinéma est d'une toute autre nature, et ne concerne que très peu la trame narrative de l'œuvre : « A story is a controlled experience ; the author consciously crafts it, choosing precisely these events, in this order, to create a story with maximum impact<sup>87</sup>. » Le jeu vidéo, par contre, demande la participation du joueur, et l'une des particularités de cette participation est la question du choix à l'intérieur du récit. Le joueur, en tant qu'acteur, doit pouvoir décider des actions à effectuer dans l'univers virtuel, et ces actions doivent avoir un impact sur le récit. Du moins, le jeu doit laisser croire au joueur que ses actions ont un sens, qu'il est libre de choisir, et qu'il a plusieurs options lui permettant d'atteindre ses objectifs. La linéarité n'est pas recherchée dans un jeu vidéo, les joueurs doivent avoir l'impression que le jeu ne se limite pas à une seule direction, sans quoi « they'll feel they're being railroaded through the game, that nothing they do has any impact, that they are not playing in any meaningful sense<sup>88</sup>. » En fait, le jeu vidéo peut être linéaire, le récit de *Bioshock*, peu importe les choix effectués, ne diffère pas beaucoup d'un joueur à l'autre ; cependant, si l'histoire est plutôt linéaire, le jeu continue de proposer plusieurs mondes possibles et le joueur a l'impression que ses choix peuvent avoir un impact sur les événements. C'est que le jeu vidéo, plutôt que de réellement laisser une grande liberté d'action au joueur, repose sur le principe de l'illusion du choix.

### 2.3. L'illusion du choix

Les jeux vidéo représentent des univers virtuels dans lesquels le joueur peut circuler librement, ce sont des « open worlds<sup>89</sup> », où il peut agir comme bon lui semble. Seulement, l'absence de frontières et de limites n'est bien souvent qu'une illusion. Par exemple, il est possible de se retrouver, dans un jeu, à l'intérieur d'une importante ville.

---

<sup>86</sup> Par exemple, *La marelle* de Julio Cortazar n'est pas linéaire, mais le lecteur n'a pas la possibilité d'emprunter une très vaste quantité de directions.

<sup>87</sup> Costikyan, *Where Stories End and Games Begin*, op.cit.

<sup>88</sup> *Id.*

<sup>89</sup> L'« open world » est le terme utilisé pour décrire les jeux qui ne sont pas limités dans l'espace.

Alors que l'image représentée offre une ville qui s'étend sur des kilomètres et qui est composée d'une multitude de bâtiments, plusieurs endroits sont inaccessibles. Ces endroits sont des espaces blancs. Lorsque le joueur tente de pénétrer dans ces espaces blancs, il fait face à un mur invisible infranchissable. Le jeu semble complètement ouvert, mais est en fait très limité. Cela peut paraître problématique, car alors que le joueur recherche une expérience immersive, ses interactions avec le monde virtuel sont limitées par des barrières invisibles qui soulignent l'irréalité de la représentation, brisant ainsi l'immersion dans le jeu vidéo et rappelant au joueur que son expérience n'est que virtuelle. Or, dans le contexte d'une expérience narrative, ces barrières et toutes autres limites auxquelles le joueur doit faire face sont nécessaires pour donner un sens au récit vidéoludique. Le jeu vidéo se situe au croisement d'une liberté d'action nécessaire à l'expérience immersive et d'un ensemble de règles nécessaires au bon déroulement du contexte narratif. Si on parle d'illusion de choix, c'est dans ce sens où, pour que l'immersion dans un jeu vidéo puisse survenir, le joueur ne doit pas nécessairement être libre de faire ce qu'il veut, il doit simplement croire, dans une certaine mesure, qu'il en a la possibilité.

#### 2.4. Entre système réglé et liberté d'action

Nous avons établi que le jeu vidéo, pour procurer une expérience immersive, devait permettre au joueur d'effectuer ses propres actions, qu'il devait lui accorder une liberté d'action suffisante pour lui donner le « sens of reality » requis pour provoquer un sentiment de présence. Or, cette liberté ne peut être totale, sans quoi le contexte narratif serait oublié, au profit d'une errance dénuée de sens à l'intérieur du monde virtuel, ce qui ferait perdre tout intérêt pour le jeu. Pour que l'expérience immersive ainsi que le contexte narratif soient sur un pied d'égalité, le jeu vidéo doit se situer dans une situation d'équilibre entre liberté et règles.

Selon Roger Caillois, les jeux se divisent en deux catégories, celle de *paidia* et celle de *ludus*<sup>90</sup>. La première catégorie désigne les jeux qui n'ont d'autre but que de jouer, c'est-à-dire que le plaisir et le divertissement ne proviennent pas de l'atteinte d'un objectif. Par exemple, les jeux d'enfants – la jeune fille qui prépare le thé pour ses animaux en peluche – font partie des jeux de *paidia*. Les jeux de *ludus* sont fondés sur une structure, ils sont encadrés par des règles. Le plaisir du jeu réside dans l'atteinte d'un objectif, et cet objectif ne peut être atteint qu'en respectant les règles préétablies du jeu. Les objectifs d'un jeu vidéo se présentent soit par progression, soit par émergence<sup>91</sup>. Avec les objectifs par progression, c'est la réussite d'un défi qui permet d'accéder au suivant, alors que les objectifs par émergence surviennent momentanément, de manière imprévue, et nécessitent souvent une réaction rapide du joueur et une bonne capacité d'adaptation. *Bioshock*, en tant que jeu de la catégorie *ludus*, est un système réglé, combinant à la fois des objectifs de progression et d'émergence. Dans ce genre de jeux, le parcours du joueur est encadré par un récit, qui fixe un but, qui est ici de s'échapper de Rapture. Pour y arriver, le joueur doit progressivement remplir des missions qui lui permettront de se rapprocher de son objectif final. Pendant son voyage dans la ville d'horreur, des ennemis de toutes sortes se dressent sur son chemin, et des obstacles imprévus lui rendent la tâche beaucoup plus difficile.

Les règles du jeu se divisent également en deux catégories, les « goal rules » et les « manipulation rules »<sup>92</sup>. La première catégorie concerne les règles qui permettront au joueur d'atteindre l'objectif du jeu. Par exemple, dans *Bioshock*, si on établit que le but du jeu est de s'échapper de Rapture, les « goal rules » seraient alors toutes les étapes à franchir pour y arriver. La seconde catégorie concerne toutes les possibilités d'action

---

<sup>90</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes - Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1967, 378 p.

<sup>91</sup> Juul, *Half Real*, op.cit., p. 5

<sup>92</sup> Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », In: *The Video Game Theory Reader*, dirigé par M.J.P. Wolf et B. Perron, New York, Routledge, 2003, p. 221-236.

ainsi que les restrictions auxquelles le joueur doit faire face. Comment il se déplace, comment il contrôle sa vision, quels items il peut récolter, ce ne sont pas des règles qui permettent directement au joueur de s'échapper de Rapture, mais des manipulations possibles de l'avatar du joueur. Ce sont les règles qui contraignent le joueur à certaines actions, il ne peut les dépasser et aller au-delà de ces possibilités.

Le joueur qui s'immerge dans *Bioshock* le fait en étant conscient qu'il pénètre dans un monde fictif, où il pourra suivre un récit narratif. En acceptant ce contrat avec le jeu, en pénétrant le « cercle magique » qui le définit, le joueur s'engage à poursuivre les objectifs présentés dans ce récit. Les « goals rules », dans ce contexte, ne fonctionnent pas en tant que restrictions qui obligent le joueur à prendre certaines décisions, mais plutôt en tant que guide, qui donne un sens à la présence du joueur dans cet univers virtuel. Sans les « goal rules », le joueur de *Bioshock* est libre de réaliser les objectifs de son choix, mais alors il ne sait réellement progresser dans la cité de Rapture, ou plutôt il le fait aléatoirement, sans savoir réellement ce qu'il fait. Le joueur perd rapidement tout intérêt pour une expérience de jeu qui n'a aucune signification narrative ; ce sont les « goal rules » et l'orientation que celles-ci définissent qui donnent un sens aux actions du joueur et qui le motivent à poursuivre son chemin dans le monde virtuel.

Les « manipulation rules », sans directement influencer le dénouement du jeu, sont construites dans le but de donner au joueur les outils nécessaires à l'atteinte de ses objectifs. Elles comprennent toutes les mécaniques de jeu, autant les actions directes du joueur que les rétroactions avec le monde virtuel. Ce sont elles qui déterminent ce que le joueur peut et ne peut pas faire. Elles restreignent ses possibilités d'action, sans pour autant nuire à l'expérience immersive du jeu, car elles sont suffisantes pour réaliser les objectifs du récit vidéoludique. En effet, le joueur orienté par les « goal rules » agit en fonction des objectifs principaux du jeu. Les actions qui ne sont pas permises au joueur le sortiraient du contexte narratif, ce qui irait à l'encontre de ce qu'il

désire lorsqu'il s'engage dans le « cercle magique » du jeu. Les limites imposées par les « manipulation rules » ne sont donc pas contraignantes, et ne nuisent pas à l'expérience immersive.

## 2.5. Choix interactifs

Certaines parties des jeux de la série *Bioshock* sont plus significatives que d'autres pour illustrer l'importance des actions effectuées par le joueur pour la construction du récit vidéoludique. Il a déjà été question des choix au niveau du style de jeu du joueur, c'est-à-dire la manière par laquelle il décide d'utiliser ses armes, ses pouvoirs et les différentes ressources à sa disposition. Cela concerne davantage le *gameplay*, alors qu'à quelques reprises dans le jeu, le joueur se voit dans l'obligation de prendre des décisions qui auront un impact sur le récit lui-même. Nous verrons, à partir de quelques exemples, comment cela se présente.

### 2.5.1. Tuer ou sauver les petites sœurs ?

Les petites sœurs, des fillettes corrompues par l'ADAM, circulent librement dans Rapture, accompagnées d'un Big Daddy. Elles produisent elles-mêmes massivement de l'Adam pour le développement de plasmides. Le joueur, incarné en Jack, pour devenir plus fort et réussir à vaincre les ennemis toujours plus puissants qu'il aura à affronter, doit récupérer de l'ADAM pour acquérir des plasmides. Pour ce faire, il se voit offrir un choix, celui d'éliminer les petites sœurs qu'il rencontre, auquel cas il récolte immédiatement une grande quantité d'ADAM, ou de les sauver, récoltant ainsi momentanément une plus petite quantité d'ADAM, mais avec la promesse d'en obtenir davantage plus tard dans le jeu.

À chaque fois que le joueur élimine un Big Daddy protecteur de petite sœur, la même petite scène se répète, où le joueur fait face à la fillette, et doit choisir entre la sauver ou l'éliminer :



Figure 12 : Harvest or rescue? URL: <https://chrisonrails.wordpress.com/2007/08/>

D'un côté, Atlas, cette personne communiquant par radio avec Jack pour le guider dans la cité, l'encourage à éliminer les petites sœurs, qu'il dit n'être maintenant que des monstres sanguinaires, trop corrompues par l'ADAM pour être sauvées. De l'autre, le Dre Tenenbaum, la femme ayant corrompue les petites sœurs et tentant de renverser la situation, prie Jack de les sauver. C'est d'ailleurs elle qui promet à Jack des quantités d'ADAM en cadeau pour le récompenser de ses bonnes actions. Le joueur ne peut prévoir quand ces cadeaux se présenteront à lui. Il doit donc décider s'il fait le choix moral de sauver les petites sœurs, reportant à plus tard ses plus grandes récoltes d'ADAM, sans savoir quelle quantité il pourra obtenir, ou s'il préfère obtenir de l'ADAM en grande quantité plus vite pour rapidement devenir plus puissant et survivre plus facilement dans la ville sous-marine en les éliminant.

Selon la décision qu'il prendra, la fin du jeu sera différente. En effet, trois scènes finales sont possibles dans ce premier volet de *Bioshock*. Si le joueur sauve

toutes les petites sœurs qui auront croisé son chemin, il accède alors à la bonne finale. Dans ce cas, lorsqu'il réussit à sortir de Rapture, accompagné de toutes les petites sœurs, il peut leur offrir une nouvelle vie à la surface, avec toute la reconnaissance du Dre Tenenbaum. Si le joueur élimine plus d'une petite sœur, il accède à la mauvaise finale, prenant le contrôle de Rapture, et envoyant les Splicers à la surface pour amener la destruction et le chaos sur la Terre. Le Dre Tenenbaum, qui narre les événements, est alors profondément triste et déçue. La troisième finale possible, la pire, survient si le joueur élimine toutes les petites sœurs qu'il a croisées. Dans ce cas, la scène finale est identique à la finale négative, à l'exception de Tenenbaum, qui n'est pas triste, mais plutôt en colère, méprisant Jack au plus haut point. Ainsi, les choix du joueur influent directement sur le récit vidéoludique, sans que celui-ci ne puisse prévoir le résultat de ses décisions. Le nombre de possibilités n'est pas infini, mais la participation du joueur est tout de même nécessaire.

### 2.5.2. Les scènes cachées

Alors que certaines décisions du joueur comme celle d'épargner ou non les petites sœurs ont un impact considérable sur la suite du récit, d'autres n'ont que très peu de répercussions, même si elles ont néanmoins une certaine importance. C'est le cas notamment, dans *Bioshock Infinite*, des choix dont il dispose concernant les interactions possibles avec les marchands de commerce. Ce sont des personnages présents presque tout au long du jeu, qui n'ont aucune importance au niveau du récit, mais qui participent à l'expérience vidéoludique. Ils sont généralement pacifistes, paraissent n'être présents que pour ajouter au réalisme du monde virtuel, mais le joueur a deux choix possibles lorsqu'il en rencontre un. D'abord, il peut choisir de les ignorer, de passer son chemin, auquel cas rien ne se produit, ou il peut décider de les voler. Lorsqu'il dérobe un commerçant, celui-ci attaque immédiatement le joueur, et appelle du renfort. Le joueur prend un grand risque, et se met dans une situation difficile ; mais

s'il réussit à vaincre tous ses opposants, il peut récolter des récompenses parfois de grande valeur.

Ces moments du jeu peuvent, pour certains joueurs, ne jamais survenir. Ils ne sont pas obligatoires et n'ajoutent rien au récit vidéoludique. Ils peuvent nuire au joueur comme ils peuvent lui être d'une grande aide, selon les récompenses offertes. La décision de s'attaquer ou non aux marchands n'a pas d'impact décisif sur le reste du jeu, mais elle est tout de même importante quant à l'expérience vidéoludique. En effet, en prenant la décision d'attaquer les commerçants, le joueur peut accéder à des sections du jeu, des lieux et des items qui, autrement, ne seraient pas apparus. Les jeux vidéo ont cette particularité de créer des espaces facultatifs. C'est comme si un lecteur décidait de sauter quelques pages de son roman ; or, dans le cas du jeu vidéo, cela n'affecte pas la compréhension et l'appréciation du récit.

Un cas similaire se présente avec les capsules d'enregistrement audio dont il a été question plus tôt, que le joueur peut collecter dans l'univers de *Bioshock*. C'est grâce à elles que le joueur apprend comment la situation à Rapture s'est détériorée, ou encore quelle est la technologie qui permet à Columbia de flotter au-dessus des nuages. Elles informent le joueur autant sur les villes, les personnages clés, sur ce qu'ils ont vécu ou sur leurs motivations, etc. Les capsules sont dispersées dans la ville et c'est le joueur qui doit les chercher et les écouter pour avoir accès à ces détails qui lui permettent de comprendre davantage ce qu'il fait, où il est, qui sont ses opposants et comment ils en sont arrivés là. Puisque le joueur ne ratisse pas nécessairement chaque coin de la ville, il peut ne jamais trouver certaines des capsules abandonnées. D'autres joueurs, par paresse ou par désintérêt, peuvent découvrir les capsules mais ne pas les écouter. Ainsi, certaines parties du récit peuvent être ignorées. Ce sont des parties qui ne sont pas essentielles à l'action et sans lesquelles le joueur peut toujours comprendre quel est l'objectif à atteindre, mais elles contribuent au récit. Ce sont alors les décisions du joueur, ses choix interactifs, qui permettront d'avoir accès ou non à ce contenu.

## 2.6. Métaphore métafictionnelle de l'illusion du choix

*Bioshock* est une série de jeux particulière en ce sens qu'elle fait état des caractéristiques propres aux jeux vidéo de manière métafictionnelle. En effet, c'est une œuvre autoréférentielle qui, par des procédés métaphoriques, traite notamment la question des choix interactifs qui n'ont en fait aucun impact réel sur le récit vidéoludique. Pour expliciter cette déclaration, nous nous pencherons sur deux exemples particuliers, issus du premier et du troisième volet de la série.

### 2.6.1. « A man chooses, a slave obeys »

Dans le premier volet de la série *Bioshock*, Jack se retrouve accidentellement dans Rapture, une ville sous-marine apocalyptique pleine de dangers. Alors qu'il pénètre dans la ville, qu'il a pu atteindre grâce à une bathysphère, un véhicule sous-marin sans autonomie dirigée par un câble, Jack découvre une petite radio portative, par laquelle le contacte un homme nommé Atlas. Ce dernier propose de le guider pour sortir de la ville si, en échange, il aide sa famille, dont il a été séparé, à s'échapper également. Suivant les indications d'Atlas, le joueur se déplace dans la ville, à la recherche de la famille de son guide. Lorsqu'il arrive enfin dans la salle où la famille d'Atlas est tenue captive, le joueur se fait tendre un piège et, coincé dans une pièce, il voit par une fenêtre la famille succomber à une attaque menée par des sbires d'Andrew Ryan. Après cet épisode, les intentions d'Atlas changent, et ce dernier dirige plutôt le joueur vers Ryan, dans le but de se venger et de libérer Rapture de son emprise.

Ce n'est que lorsque le joueur retrouve Ryan que toute la vérité lui est révélée. Alors qu'il s'apprête à éliminer son adversaire, le joueur apprend de Ryan que son avion, au tout début du jeu, ne s'est pas écrasé en mer au-dessus de Rapture par hasard. Tout était planifié par Frank Fontaine, l'ennemi de Ryan. Jack se révèle être en fait le fils illégitime de Ryan, enlevé très jeune par Fontaine, qui l'aurait envoyé à la surface,

hors de portée de Ryan. Fontaine aurait modifié ses gènes pour accélérer sa croissance, effacé sa mémoire, pour ensuite l'utiliser pour arriver à ses fins. Fontaine a conditionné Jack à toujours répondre aux ordres qui lui sont adressés s'ils sont précédés de la phrase « Would you kindly ? ». C'est ainsi qu'Atlas a pu en fait contrôler les actions du joueur depuis qu'il est arrivé à Rapture. En effet, lorsque Ryan fait cette révélation, Jack se souvient de toutes les fois où Atlas lui a demandé de faire quelque chose, précédé de cette même phrase. Andrew Ryan tente de contrer le plan de Fontaine en redonnant l'esprit de liberté à son fils, en lui répétant « A man chooses, a slave obeys ». Cependant, le conditionnement que Jack a subi est trop fort, et il ne peut passer par-dessus Atlas et la phrase « Would you kindly ». Il assassine ainsi son propre père contre son gré. Une fois Ryan éliminé, Atlas révèle sa véritable identité, qui n'est nulle autre que Fontaine lui-même.

Cette situation narrative illustre bien le fonctionnement du jeu vidéo et l'illusion du choix à laquelle le joueur est soumis lors de son immersion vidéoludique. Le joueur pense depuis le début que Jack est libre de ses actions, que sa présence à Rapture relève d'un hasard malheureux et que s'il aide Atlas sans poser de questions c'est par choix, alors que tout était planifié d'avance, Jack n'est en fait qu'un pion dans le plan de Fontaine. De la même façon, le joueur qui s'immerge dans *Bioshock* croit avoir le contrôle de ses actions, alors que tout est dirigé par le créateur du jeu. Le monde du jeu donne l'impression d'une multitude de possibilités, d'un univers sans limites, mais le scénario ramène sans cesse le joueur à un fil conducteur précis, dont il ne peut s'éloigner. Le récit du jeu représente de manière métaphorique la façon dont le jeu vidéo fonctionne, par une sorte de psychologie tronquée où un choix est suggéré, choix que Jack et le joueur ne peuvent faire par eux-mêmes.

### 2.6.2. Les phares

Le troisième volet de la série présente également une situation d'illusion du choix, illustrant comment les actions du joueur n'ont pas d'impact réel sur le récit. Cette fois, plutôt que d'être sous le contrôle d'un malfaiteur, le personnage du jeu, Booker DeWitt, est soumis à son destin. Elizabeth, délivrée de sa prison par Booker au début de l'aventure et l'accompagnant par la suite, a le pouvoir d'ouvrir des failles qui permettent de voyager dans le temps et l'espace, ainsi qu'entre les mondes possibles. Au départ, elle contrôle très mal ce pouvoir, mais lorsqu'elle atteint son plein potentiel, elle connaît tout ce qui est arrivé dans le passé, tout ce qui arrivera dans l'avenir, et tout ce qui aurait pu arriver dans un contexte différent. Cette exploration des mondes possibles lui permet de connaître le destin de Booker, et ce qu'il aurait pu être s'il avait pris des décisions différentes. Pour lui expliquer cela, Elizabeth amène Booker avec elle à travers une faille, qui s'ouvre sur un monde composé uniquement de phares, s'étendant à perte de vue. Ces phares représentent des portes vers des mondes parallèles, où d'autres Booker et Elizabeth vivent leurs aventures. Booker comprend que de multiples univers sont créés à chaque fois qu'un choix lui est proposé. S'il fait un choix, un second phare apparaît où le choix opposé a été effectué. Cela permet à Elizabeth de guider Booker vers un phare en particulier, où prend place une situation issue de son passé. La scène est composée de Booker, d'un prêtre et d'Elizabeth, tous immergés jusqu'aux genoux dans une marre d'eau. Le prêtre propose alors à Booker la possibilité de renaître, effaçant ainsi son passé et ses péchés. Le joueur apprend alors que, par le passé, Booker a accepté cette offre, pour ainsi renaître sous le nom de Zachary Comstock. Booker et Comstock ne sont qu'une seule personne, issues d'univers parallèles différents. Dans cette réalité où Elizabeth a conduit Booker à revivre son passé, celui-ci choisit de ne pas accepter l'offre du prêtre, et de garder son identité. Elizabeth lui explique alors que cette décision n'a pas d'importance, que les conséquences seront toujours les mêmes, d'une manière ou d'une autre. Plus tôt, expliquant le fonctionnement des univers multiples, elle dit : « sometimes something's

different... yet the same » ce à quoi Booker ajoute « constants and variables ». Les univers parallèles sont composés de variantes, mais également de constantes, sur lesquelles le libre arbitre n'a pas d'impact : « "There's so many choices". "They all lead us to the same place" ». La mort de Comstock dans un univers ne signifie pas que les problèmes d'Élizabeth et de Booker sont réglés, puisqu'il est toujours vivant dans des millions d'univers parallèles. Pour réellement atteindre leur objectif, Élizabeth dit : « It will only be over when he never even lived in the first place<sup>93</sup> »



Figure 13 : "It will only be over when he never even lived in the first place", screenshot personnel.

Ainsi, la seule façon d'empêcher la naissance de Comstock dans tous les univers est d'éliminer Booker avant que celui-ci ne puisse prendre la décision de rester lui-même ou de changer d'identité car, peu importe son choix, le choix opposé se réalisera également dans un autre monde possible.

Comme pour Jack et son conditionnement, Booker et son destin illustrent comment les choix effectués sont illusoire, puisqu'ils n'ont pas d'impact réel et que tout est prédéterminé. Alors que dans sa propre réalité, il a fait le choix de ne pas

---

<sup>93</sup> IRRATIONAL GAMES, *op.cit.*

devenir Comstock, Booker est prisonnier des autres réalités, et ses décisions n'ont pas d'impact réel sur son destin. Autrement dit, quelle que soit sa décision, il ne pourra empêcher ce dont il cherche à préserver Élisabeth. Son libre arbitre n'est qu'illusion. Comme pour l'exemple de Jack, la situation présentée dans *Infinite* démontre de manière métaphorique que les décisions prises dans un jeu vidéo ne sont qu'une impression de liberté, et que les conséquences réelles sont en dehors du contrôle du joueur. C'est là un procédé contradictoire propre aux jeux vidéo d'aventure, où le récit se doit d'être linéaire pour être compréhensible, empêchant toute déviation libre du joueur dans l'univers fictif, mais où la forme médiatique interactive doit permettre une grande liberté d'action pour que l'expérience immersive soit réussie. Ce que les exemples de Booker et Jack démontrent, c'est que cette liberté d'action ne peut qu'être imaginée par le joueur pour que le sentiment d'immersion soit présent.

## 2.7. Une plateforme contradictoire

Pour conclure ce chapitre sur l'interactivité dans *Bioshock*, on a pu voir que la série de jeux démontre bien comment les jeux vidéo présentent une forte contradiction. L'interactivité est au cœur même de ce qui définit le jeu vidéo, et suggère une multitude de possibilités d'actions aux conséquences variées. Pourtant, la linéarité inhérente au récit narratif vient à l'encontre de cette interactivité en limitant le nombre de dénouements possibles. C'est pourquoi, plutôt que de proposer des choix réels aux conséquences imprévisibles, on parle plus souvent avec les jeux vidéo d'illusion de choix, où le joueur peut continuer d'imaginer que ses actions ont un impact, mais où la linéarité du récit peut être conservée. Cela permet, comme nous le verrons au chapitre suivant, de conserver le sentiment immersif propre aux jeux vidéo, tout en proposant un récit narratif intelligible et intéressant.

## CHAPITRE III

### L'IMMERSION DANS *BIOSHOCK*

Si, comme il a été question dans le dernier chapitre, l'expérience immersive est produite en grande partie par le rapport interactif entre le joueur et l'œuvre, d'autres facteurs contribuent également au sentiment de présence. Pour appuyer cette affirmation, rappelons la définition de l'immersion de Renée Bourassa citée précédemment :

Le concept d'immersion renvoie à un puissant sentiment d'absorption physique, mental et émotionnel, soit dans une situation de la vie ordinaire, soit au sein d'une représentation. Cette impression est générée par des modalités à la fois perceptuelles (visuelles, auditives, kinesthésiques) et mentales (imaginaires)<sup>94</sup>.

Le sentiment d'absorption physique, mentale et émotionnelle est donc produit autant par les interactions physiques que par les modalités perceptuelles visuelles et auditives et les modalités mentales. C'est ce dont il sera question ici, à commencer par l'importance de la musique et des effets sonores dans la série de jeux *Bioshock*.

#### 3.1. La musique

Pour favoriser l'expérience immersive qui survient avec le jeu vidéo, *Bioshock* se démarque par l'usage particulier qu'il fait de la musique. La musique joue un rôle important car elle permet de créer une ambiance et de susciter des émotions ; elle peut être employée à des fins narratives, etc. La bande musicale de la série de jeux est composée de pièces symphoniques originales ainsi que des chansons licenciées

---

<sup>94</sup> Renée Bourassa, « Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain.  
<<http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>>.

populaires, la plupart composées entre les années 1930 et 1960. Parmi les artistes les plus connus utilisés dans le jeu, on compte notamment The Andrews Sisters, Django Reinhardt et Billie Holiday.

La musique dans *Bioshock* sert d'abord à situer le jeu chronologiquement. Le décor permettait déjà d'établir une certaine temporalité, mais la musique permet de préciser que le récit prend place vers le début des années 1960. Cela permet au joueur de se sentir davantage présent dans cette époque virtuelle. De plus, plutôt que de n'être qu'une bande sonore externe, la musique est intra-diégétique ; les chansons sont toujours diffusées par une radio, des haut-parleurs ou un magnétophone, placés dans les villes de Rapture ou de Columbia : « The music is "active onscreen sound"-it is acousmatic sound, to use Michel Chion's (1994, p. 85) term for music or sounds that can be aurally located in an unseen, offscreen space<sup>95</sup> ». La musique joue d'ailleurs un rôle interactif sans que le joueur n'en ait nécessairement conscience. En effet, la source de la musique est toujours placée stratégiquement par les créateurs du jeu, de façon à influencer les choix du joueur. Par exemple, la toute première source de musique du premier volet de la série est présente dans le phare où le joueur se réfugie après l'écrasement de l'avion. Un tel *acousmatic sound*, c'est-à-dire un son pouvant être localisé dans le monde virtuel, pousse le joueur qui prend conscience de la musique à en découvrir l'émetteur. La musique lui sert alors de guide, elle lui permet de choisir une direction dans un lieu inconnu. Il découvre alors qu'elle provient d'une radio, à l'intérieur d'une bathysphère, celle par laquelle le joueur accède à Rapture, c'est-à-dire la porte d'entrée des aventures de Jack. La musique n'a pas été employée que pour créer une ambiance, elle guide le joueur vers les lieux de ses aventures.

---

<sup>95</sup> William Gibbons, *Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock*, In : *Game Studies*, volume 11, no. 3, décembre 2011. Disponible sur <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>.

Les chansons qui sont diffusées dans le jeu n'ont pas été choisies au hasard ; c'est d'ailleurs le cas pour la première chanson qui introduit le joueur à la ville sous-marine. Rapture est une ville créée par Andrew Ryan dont le but était d'offrir aux intellectuels et aux artistes un lieu de liberté, une ville utopique pour la société d'élite qui serait hors du contrôle du gouvernement. La chanson qui joue au moment où le joueur pénètre dans la bathysphère, et qui reviendra à quelques reprises dans le jeu, est une version instrumentale de la pièce *La mer*, la chanson de Charles Trenet (1946), plus connue aux États-Unis dans la version de Bobby Darin, *Beyond the Sea* (1959), interprétée cette fois par Stéphane Grappelli et Django Reinhardt. La chanson est chargée de sens au niveau du récit vidéoludique non seulement parce que la ville est située dans les profondeurs de la mer, mais également si on tient compte des paroles de la version américaine de Bobby Darin :

Somewhere beyond the sea  
 Somewhere waiting for me  
 My lover stands on golden sands  
 And watches the ships that go sailin'

Somewhere beyond the sea  
 She's there watching for me  
 If I could fly like birds on high  
 Then straight to her arms  
 I'd go sailin'

It's far beyond the stars  
 It's near beyond the moon  
 I know beyond a doubt  
 My heart will lead me there soon

We'll meet beyond the shore  
 We'll kiss just as before  
 Happy we'll be beyond the sea  
 And never again I'll go sailin'

I know beyond a doubt  
 My heart will lead me there soon  
 We'll meet (I know we'll meet) beyond the shore  
 We'll kiss just as before  
 Happy we'll be beyond the sea  
 And never again I'll go sailin'

La version instrumentale présentée dans le jeu ne contient pas les paroles ; mais en assumant que le joueur les connaît déjà, le choix de cette chanson devient significatif au niveau diégétique. En effet, comme c'était le projet d'Andrew Ryan de fonder une cité recluse, un monde meilleur au fond de l'océan, la chanson annonce un endroit meilleur, rempli d'amour et de bonheur<sup>96</sup>, « beyond the sea ». Elle prend un sens bien plus ironique lorsque le joueur pénètre dans la cité de Rapture et découvre que l'utopie imaginée par Ryan est devenue une ville apocalyptique.

La chanson *Twentieth-Century Blues*, de Noël Cowards, est entendue à quelques reprises pendant l'expérience vidéoludique et représente plus directement la dystopie que Rapture est devenue. Avec des paroles telles que :

Why is it that civilized humanity can make this world so wrong?  
 In this hurly-burly of insanity, our dreams cannot last long.  
 We've reached a deadline, a press headline, every sorrow;  
 Blues value is news value tomorrow.

la situation dans laquelle la ville est plongée, et la façon dont elle s'est détériorée, est explicitement commentée.

Une autre utilisation de la musique survient au début du jeu, alors que le joueur fait face à son premier ennemi important. Le joueur doit affronter le Dr Steinman, un

---

<sup>96</sup> *Id.*

chirurgien esthétique psychopathe cherchant à devenir le Picasso de la chirurgie. Lorsqu'il réussit enfin à l'éliminer, Atlas se manifeste à travers la radio et dit « It's about time somebody took care of that bastard<sup>97</sup> ». Tout juste après, on peut entendre la version instrumentale de Django Reinhardt de la chanson *It Had to be You*, diffusée par intercom. Si, à nouveau, on assume que le joueur connaît les paroles de cette chanson d'amour, celle-ci semble plutôt inappropriée, mais le titre est chargé de sens, car il implique que le joueur a été choisi pour réaliser cette tâche, qu'il n'est pas là par hasard. De manière encore plus spécifique dans le contexte de cet épisode, la chanson contient les vers « With all your faults, I love you still », s'opposant diamétralement à la philosophie du Dr Steinman, qui veut modifier l'apparence des gens pour les rendre beaux à ses yeux. La diffusion de la chanson juste après la mort du chirurgien implique que la ville est débarrassée de la tyrannie de celui-ci.

Ainsi, les chansons entendues lors du parcours du jeu contextualisent le monde virtuel et commentent les péripéties du joueur ou l'environnement traversé. Pour appuyer cette affirmation, un dernier exemple survient lorsque le joueur pénètre dans la maison pour les plus démunis de Frank Fontaine. À ce moment, on peut entendre pour la seconde fois la chanson, « Brother, Can You Spare a Dime » de Bing Crosby. Elle a été écrite en hommage à la classe ouvrière des années 30, alors que la Grande Dépression créait un large écart entre les riches et les pauvres. Avec des vers tels « Once I built a railroad », « Once I built a tower up to the sun » et « Once in khaki suits », la chanson commente cette période historique des États-Unis où la classe ouvrière travaillait sans arriver à subvenir à ses besoins. C'est à cette même situation que fait face la ville de Rapture, peu avant les événements qui mènent à sa destruction. En effet, le système utopique imaginé par Andrew Ryan pour sa cité sous-marine s'est rapidement détérioré, créant de grandes inégalités entre les classes sociales. La chanson contextualise ainsi l'univers narratif dans lequel le joueur est immergé. Alors qu'il

---

<sup>97</sup> *Id.*

parcourt le jeu, le joueur découvre les enregistrements audio éparpillés dans la ville, ce qui lui permet d'en connaître de plus en plus sur Rapture. La musique populaire entendue dans le jeu, comme c'est le cas avec ce morceau diffusé dans la maison des plus démunis, participe donc à informer le joueur sur le monde dans lequel il est plongé.

Ce ne sont là que quelques exemples de chansons entendues à travers la ville tout au long du parcours du joueur. Qu'elles commentent directement ou ironiquement les événements du récit vidéoludique, elles ont toujours une fonction narrative et elles participent à l'expérience immersive du jeu.

### 3.2. Immersion par incarnation

Pour favoriser l'immersion et le sentiment de présence dans le monde virtuel, l'aspect visuel du jeu s'impose comme un facteur essentiel. Nous avons vu précédemment que le réalisme participe énormément au sentiment de présence, le joueur ayant beaucoup plus de facilité à s'imaginer dans un monde visuellement semblable au sien. Or, le réalisme de la représentation n'est pas un critère nécessaire à l'immersion, qui peut survenir malgré tout, ce qui explique pourquoi *Bioshock* peut produire un sentiment de présence malgré son manque de réalisme graphique. Pour y arriver, la série de jeux emploie notamment une vision subjective, suggérant que le joueur est directement plongé dans le monde fictif. Avec une vision subjective, l'écran présente le monde virtuel à travers les yeux du personnage incarné par le joueur. Lorsque le joueur se déplace vers la droite, tout l'écran se tourne vers la droite, lorsque le joueur veut utiliser l'arme du personnage, les bras et les mains de son avatar apparaissent dans le champ de vision du joueur, comme s'ils étaient les siens. La présence des mains ainsi représentées participe, selon Lombard et Ditton, à l'illusion d'être présent dans la réalité virtuelle :

Subjective camera shots are common in film and television and especially prevalent in computer video games (e.g., Doom, Hexen, Wolfenstein, and Duke Nukem). All of the “camera shots” in virtual reality are subjective views, and in many cases the illusion is enhanced because users can see “their” hands and feet as they navigate the environment. [(Bricken (1991)] notes that watching a dynamic representation of one's hands within a virtual world is “convincing evidence that you're There”<sup>98</sup>.

Alors que selon eux, toutes les prises de vue d'une réalité virtuelle sont subjectives, certains jeux présentent une vision à la troisième personne, notamment la fameuse série de jeux *Grand Theft Auto*. Vu de haut, le personnage est ainsi un individu distinct du joueur, qui n'est alors pas une incarnation du personnage mais plutôt un marionnettiste, dont le jouet est cet être fictif qu'il contrôle. L'immersion n'est pas impossible dans ce type de jeu, mais elle n'est pas aussi efficace que celle qui survient lors de l'expérience d'un jeu où la vue du joueur est subjective, suggérant que le joueur est positionné à l'intérieur de l'écran. De cette façon, le joueur et le personnage du jeu, malgré leurs distinctions, brouillent leurs identités l'une dans l'autre pour ne former qu'un seul individu.

Pour accentuer cet effet, à chaque fois qu'un individu appartenant au monde virtuel s'adresse au personnage incarné par le joueur, il le regarde directement, et se tourne vers la caméra. C'est donc directement au joueur qu'ils s'adressent, celui-ci se sent interpellé et prend ainsi place dans l'univers virtuel en tant que participant, interagissant socialement avec les membres de ce monde.

De la même façon, lorsque le joueur se fait tendre un objet, en appuyant sur la commande de sa manette de jeu, il voit la main du personnage qu'il incarne se déplacer pour le saisir. Cette main est une projection de sa propre main, il peut la contrôler selon ses directives et peut observer directement le résultat de ses actions. Cette visualisation de ses propres actions, d'un point de vue où le mouvement est représenté comme s'il

---

<sup>98</sup> Matthew Lombard et Theresa Ditton, *At the Heart of it All*, *op. cit.*

était produit par le corps même du joueur, permet à celui-ci de s'imaginer plus facilement à l'intérieur du monde virtuel. Il s'y sent ainsi physiquement présent, participant au sentiment d'immersion dans le jeu vidéo. L'illusion de son propre corps représenté à l'écran ainsi que ses interactions sociales avec les personnages du jeu sont des facteurs qui, malgré le manque de réalisme graphique de *Bioshock*, permettent au joueur de s'imaginer physiquement présent dans ce monde virtuel.

### 3.3. Les émotions

L'implication émotionnelle du joueur dans les événements auxquels il participe est un élément clé de l'immersion dans l'univers fictif. Comme il en a déjà été question au premier chapitre de ce mémoire, Carl Therrien distingue deux catégories d'émotions suscitées lors de l'expérience d'un jeu vidéo, les émotions fictionnelles et les émotions artéfacts.

La catégorie qui concerne la relation entre le joueur et le personnage du jeu est celle des émotions fictionnelles. Comme dans toute œuvre narrative, le personnage principal, auquel s'identifie le joueur, lui permet de vivre des émotions par procuration. La relation empathique qui s'établit avec les personnages fictifs n'est pas unique aux jeux vidéo, et peut être vécue notamment lors du visionnement d'un film ou lors de la lecture d'un roman. Or, ce qui distingue l'œuvre vidéoludique de l'œuvre littéraire et cinématographique, c'est qu'en plus des émotions vécues par procuration, en tant qu'incarnation du personnage du jeu, le jeu vidéo lui fait vivre des émotions qui lui sont propres. Le personnage du jeu n'est pas uniquement une création littéraire, il se rapproche de l'être humain réel.

Le premier volet de *Bioshock* est, du point de vue émotionnel, le plus intéressant de la série. Dans *Bioshock Infinite*, le joueur incarne Booker DeWitt, et vit ainsi, en grande partie, les émotions vécues par le personnage par procuration. En tant qu'acteur

participant aux événements, agissant en tant que Booker DeWitt, la relation empathique entretenue entre le joueur et le personnage devient personnelle, et donc plus puissante que celle vécue par un simple spectateur. Il agit lui-même en tant que DeWitt, et se sent donc responsable des conséquences de ses actions dans le monde virtuel, affectant la vie du personnage, mais ce sont tout de même principalement les émotions vécues par DeWitt qui sont transmises au joueur.

Dans le premier volet de la série, le joueur n'a jamais accès aux émotions du personnage qu'il incarne. Celui-ci ne se manifeste qu'à la première minute de jeu, après quoi on ne l'entendra plus de tout le récit. Il semble traverser stoïquement tous les événements du jeu, ne pouvant ainsi influencer les émotions du joueur. L'empathie est toujours possible, car le joueur peut reconnaître et comprendre les sentiments et les émotions que devraient susciter certaines situations, mais il ne peut observer ces réactions sur le personnage du jeu. Tout ce que le jeu provoque comme réaction émotionnelle est vécu par le joueur par projection primaire. Il prend lui-même place dans la situation et les événements virtuels, les émotions ressenties ne sont donc pas celles du personnage, qui n'en a manifestement pas, mais les siennes propres. Cette projection primaire est favorisée par l'absence d'émotions éprouvées par le personnage. Par exemple, lorsque, dans les débuts du premier volet de la série, le joueur croit voir périr la famille d'Atlas sans pouvoir intervenir, il ressent alors l'impuissance de Jack, et le désir de venger son seul allié. Jack ne manifeste aucune émotion, mais le joueur lui accorde des sentiments par projection, car il s'imagine dans la position du personnage.

Selon Carl Therrien, les émotions par projection primaire permettent habituellement au joueur de vivre des émotions différentes de celles ressenties par le personnage qu'il incarne et auquel il s'identifie. C'est ce qui se produit à plusieurs reprises dans les deuxième et troisième volets de la série, où les personnages du jeu ont une identité plus définie que celle de Jack dans le premier volet. Par exemple, dans

*Bioshock Infinite*, au début du jeu, sans trop savoir quel est l'objectif final, le personnage – tout comme le joueur – se fait donner comme seule instruction par les jumeaux Lutece : « Bring us the girl, and wipe away the debt<sup>99</sup> ». Après avoir trouvé Elizabeth et traversé plusieurs épreuves avec elle, DeWitt promet à la jeune fille de réaliser son souhait de l'amener à Paris. Cependant, une fois à bord du Zeppelin qui leur aurait permis de se diriger vers la capitale française, DeWitt prend une direction différente, et on réalise alors qu'il avait toujours l'intention de ramener Elizabeth aux jumeaux Lutece. Cette décision n'est peut-être pas celle que le joueur aurait prise, l'insensibilité de Booker lui est alors surprenante. Cela crée un détachement entre le joueur et le personnage qu'il incarne, car il est confronté à une situation fictive qui déclenche des émotions qui surpassent celles du personnage du récit.

Le premier volet de la série est particulier, puisque la projection primaire y est toujours possible, mais elle ne permet pas au joueur de vivre des émotions surpassant celles du personnage. Le joueur ressent ses propres émotions, « en deçà de toute considération pour un personnage précis ou de préoccupations morales sous-jacentes<sup>100</sup> », mais l'absence manifeste de réaction du personnage permet au joueur de lui accorder lui-même des émotions.

Les émotions fictionnelles sont donc celles produites à la fois par relation empathique et par projection primaire. L'implication émotionnelle du joueur dans un jeu vidéo, favorisant l'effet d'immersion dans l'univers fictif, est également le résultat des émotions artefacts. En dehors du contexte narratif du jeu, *Bioshock* est une série de jeu visuellement magnifique, au design complexe, où l'agencement avec la musique et les divers effets sonores participent pleinement à l'appréciation artistique de l'œuvre. En tant qu'objet d'art, le jeu vidéo suscite chez le spectateur des émotions relatives à

---

<sup>99</sup> IRRATIONAL GAMES, *BioShock Infinite*, op.cit.

<sup>100</sup> Therrien, *Illusion, idéalisation, gratification*, op. cit., p. 245.

la beauté de l'œuvre ainsi qu'à la complexité du travail des artistes impliqués. Lorsque le joueur traverse la ville sous-marine de Rapture dans la bathysphère, il passe entre les immeubles dégageant une lumière fluorescente, affichant des panneaux publicitaires aux néons de couleurs, croisant sur son chemin des animaux aquatiques, traversant la flore marine ; le contraste entre la ville, la nature et l'océan est à couper le souffle. De même, lorsque le joueur est propulsé sur Columbia, traversant les nuages pour émerger dans la ville flottante, entièrement soutenue par des zeppelins géants, où l'architecture d'époque s'oppose à la haute technologie qui a permis à la ville de s'élever dans le ciel, le joueur ne peut qu'apprécier la beauté des images qui lui sont présentées.

On considère également comme émotions artefacts celles produites par des procédés artistiques qui ont pour objectif précis de susciter des réactions chez le joueur. La musique est pour beaucoup responsable de ce type d'émotions, tout comme la luminosité ainsi que les nombreux effets de surprise. *Bioshock* se présente comme une série de jeux d'aventure mêlant horreur, suspense et action. La musique employée, comme il a été question plus tôt, est en grande partie composée de morceaux d'époque qui contextualisent le monde fictif, mais on y retrouve également une bande sonore originale qui sert à créer une ambiance, à informer le joueur de ce qu'il l'attend, ou simplement à suggérer certaines émotions. Lorsque le joueur traverse des moments plus risqués, où de nombreux ennemis l'attendent, la musique devient plus inquiétante, adoptant un rythme plutôt lent, suscitant une certaine attente, un suspense effrayant. À cela s'ajoute bien souvent une faible luminosité, de nombreux espaces sombres d'où le joueur craint de voir surgir à tout moment des ennemis. Lorsqu'il engage le combat avec ses ennemis, la musique devient beaucoup plus rapide, saccadée, encourageant l'action, la volonté de vaincre, la quête de la victoire.

Plusieurs scènes du jeu sont construites pour surprendre le joueur, jouant sur les effets de caméra et la musique pour créer des « jump scare ». Par exemple, dans *Bioshock Infinite*, le joueur se retrouve à un certain moment dans un vieil hôpital

délabré, aux nombreux coins sombres et où les lumières menacent de s'éteindre à tout moment. Les ennemis, des créatures étranges nommées ironiquement « Boys of Silence », sont munis d'une tête en forme d'haut-parleur, et emploient des sons stridents pour attirer des soldats qui s'attaqueront à Booker. La première rencontre avec l'une de ces créatures se fait alors que le joueur se retourne soudainement et fait face à l'un d'eux alors qu'il se croyait seul. L'effet de surprise est efficace, amplifié par un son strident, et la lumière aveuglante que la créature pointe sur lui. Ces épisodes de *jump scare* ne sont pas répétés à profusion dans le jeu, ce qui leur aurait fait perdre leur efficacité, mais ceux que le joueur traverse suffisent pour qu'il ait toujours la crainte de se faire surprendre à nouveau. La peur, l'inquiétude et l'angoisse suscitées par tous ces éléments participent à fixer l'attention du joueur sur le jeu, sur l'univers fictif et le récit narratif, l'immersion n'en est que plus forte.

### 3.4. Immersion par interaction

Parmi les nombreuses stratégies des auteurs pour favoriser l'immersion dans le jeu vidéo, on peut également compter toutes ces scènes où le joueur doit prendre une décision qui semble importante pour la suite des événements, mais qui n'a pas nécessairement d'impact. Il a déjà été question au chapitre précédent de ce genre de scènes interactives, et nous observerons ici comment elles participent tout de même efficacement au sentiment d'immersion dans le monde virtuel. C'est que ces choix ont plutôt une implication morale, où le joueur doit se fier à ses propres valeurs pour décider de la bonne voie à suivre. Ainsi, le joueur se reflète lui-même dans le personnage qu'il incarne en accordant à celui-ci une moralité qui correspond à ses valeurs, permettant de s'y identifier davantage. Il est toutefois important de garder à l'esprit que le joueur est un acteur participant au jeu qui peut décider de jouer un rôle, plutôt que de projeter sa propre personnalité sur celle du personnage. Il peut donc accorder à cet être virtuel des valeurs qu'il ne partage pas. Sans nuire à l'immersion, cela permet au joueur de créer en quelque sorte son personnage, et d'être toujours

personnellement impliqué dans le récit vidéoludique malgré qu'il ne se reflète pas lui-même dans le personnage.

La première scène interactive où un tel moment survient, dans le premier volet de la série, est l'affrontement avec Sander Cohen, cet homme qui se présente comme un artiste à la fois musicien, cinéaste, poète et écrivain. Ce passage du jeu est l'un des plus intéressants et détaillés du premier volet de la série *Bioshock*, si ce n'est de la série entière, nous y porterons donc une attention particulière. Le joueur rencontre Cohen lorsqu'il pénètre le domaine de Fort Frolic, le lieu des plaisirs et des divertissements de prédilection dans Rapture, comprenant des commerces de tous genres, des théâtres, des cinémas, des casinos, des bars et des clubs de danseuses. Dès qu'il pénètre dans le domaine, Cohen pirate la radio de Jack, celui-ci ne peut donc plus communiquer avec son guide Atlas ni recevoir les messages d'Andrew Ryan. Cohen s'empare également de la bathysphère, éliminant toute possibilité de fuite. Jack se voit alors obligé de se soumettre aux conditions de l'artiste détraqué pour accéder au niveau suivant. Tout le domaine de Fort Frolic reflète le personnage de Cohen et son instabilité mentale, ses œuvres sont installées partout, dont de nombreux personnages de plâtre, certains représentant des membres d'une famille, d'autres des artistes de ballets. Ces sculptures, déjà inquiétantes à première vue par leurs poses étranges et leurs ombres gigantesques projetées par des lampes savamment installées, deviennent menaçantes lorsqu'elles s'animent soudainement et attaquent le joueur. Pour sortir de ce lieu de folie, Jack doit accomplir les objectifs établis par Cohen. Celui-ci lui donne pour mission de retrouver plusieurs de ses anciens disciples, de les tuer, puis de les photographier, pour ensuite joindre les photos dans une œuvre combinant photographies et sculptures. À chaque photographie ajoutée, une récompense est remise au joueur, excepté lorsque l'œuvre est achevée, moment où Cohen envoie une bande d'ennemis contre lui. Malgré les apparences, cette situation n'est guère menaçante, elle fait partie de la mise en scène détraquée de l'artiste. D'ailleurs, pendant le combat, on peut entendre « La Valse des Fleurs », la pièce de Tchaïkovski composée

pour *Casse-Noisette*. Les mouvements effectués par le joueur, qui doit tourner sur lui-même pour faire face à ses ennemis qui surgissent de tous côtés, combinés à la musique, créent un ballet meurtrier tordu. Selon le designer principal de ce niveau du jeu, Jordan Thomas, « Players did pick up the joke and, despite being creeped out by the level, would time their wrench strikes to go with each crescendo, recognizing that they were being asked to dance<sup>101</sup> ». C'est après ce ballet que le joueur se voit proposer un choix interactif aux implications éthiques et morales. En effet, après avoir terminé la mise en scène de Cohen, celui-ci se présente au joueur, mais plutôt que de tenter de l'éliminer comme tous les autres ennemis rencontrés dans *Rapture*, l'artiste le félicite pour sa performance, et lui offre la possibilité de quitter tranquillement son domaine. Le joueur peut alors décider s'il tente d'éliminer l'artiste dérangé ou s'il profite de l'occasion pour s'échapper. Contrairement au choix évident proposé lorsque le joueur doit décider s'il élimine les petites sœurs ou s'il les sauve, l'option d'éliminer ou non Cohen est une décision plus complexe, dont la moralité n'est pas aussi évidente. Il doit choisir entre quitter Fort Frolic et respecter la vision artistique de Cohen, ou éliminer l'artiste, décidant qu'une telle vision détraquée ne devrait pas exister. En prenant cette décision, le joueur transmet des valeurs et un sens moral au personnage fictif, il le personnalise à sa façon et s'y identifie davantage.

D'autres scènes interactives offrent de tels choix au joueur qui, sans changer le cours du récit vidéoludique, permettent de personnaliser le personnage pour renforcer le sentiment de présence à l'intérieur du monde virtuel. Dans *Bioshock Infinite*, lorsque le joueur arrive sur Columbia, avant que les problèmes ne commencent, il participe à un jeu de hasard sans savoir quel est le prix du tirage. Il pige une balle de baseball dans un panier, tire le numéro 77, puis l'animateur sur scène tire également la balle numéro 77. Le joueur remporte le tirage, et son prix est de pouvoir lancer sa balle sur un couple

---

<sup>101</sup> Marc Brown, *Why we remember Bioshock's Fort Frolic*, Youtube, 6 :52, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=AffpO05p4V8>

composé d'un homme blanc et d'une femme noire. À l'époque où se déroule le jeu, au début des années 1900, le racisme était très répandu, et les unions interraciales très mal vues. Trois choix sont offerts au joueur : soit de lancer la balle sur le couple, de lancer la balle sur l'animateur, ou de ne pas la lancer du tout. Dans tous les cas, le résultat est le même, et la main de Booker, le personnage, est saisie par un soldat qui a remarqué la cicatrice qu'il porte sur le dos de la main et qui l'identifie comme le « false shepherd », un titre qui ne prendra du sens que bien plus tard dans le jeu. Les conséquences du choix n'ont donc aucune importance sur le plan narratif, le rôle de cette scène n'est pas de changer le cours du jeu, mais de confronter le joueur à des choix moraux et de l'engager intellectuellement et émotionnellement dans le jeu afin de favoriser l'immersion dans l'univers offert.

La dernière scène dont il sera question pour montrer comment l'interaction agit sur l'immersion est également issue de *Bioshock Infinite*. Elle survient un peu plus tard dans le jeu, alors que Booker a déjà délivré Elizabeth de sa prison. Les jumeaux Lutece se présentent alors à eux, et offrent deux colliers à Elizabeth, l'un avec un pendentif représentant un oiseau, l'autre une cage. C'est au joueur de choisir le collier. Cette décision n'aura aucun impact sur le reste du jeu, elle n'a de valeur qu'au niveau symbolique. Ne sachant pas à ce moment que son choix n'a aucune importance et qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, il doit accorder un sens à la cage ou à l'oiseau pour tenter de prendre la bonne décision. Il doit interpréter les deux symboles, et de ce fait transmettre sa volonté au personnage fictif. De la même façon que lors des deux autres scènes, le joueur s'investit dans le personnage qu'il incarne, augmentant son sentiment de présence ainsi que la qualité de son immersion dans le monde virtuel.

### 3.5. Métaphore métafictionnelle de l'immersion

Nous avons vu au chapitre précédent que *Bioshock* employait des procédés métafictionnels pour traiter la notion d'interactivité dans les jeux vidéo. De tels

procédés sont également utilisés pour souligner l'immersion comme caractéristique fondamentale des jeux vidéo. En effet, la série *Bioshock* ne fait pas que susciter l'immersion ; elle met en scène l'immersion elle-même, dans des procédés métafictionnels. Il s'agira ici de démontrer comment s'observent ces procédés, notamment par la métaphore aquatique ainsi que par l'utilisation de l'oubli.

### 3.5.1. La métaphore aquatique

Le terme d'immersion fait référence à un corps plongé dans un liquide. Alors que, dans la théorie du jeu vidéo, le terme est utilisé pour signifier le sentiment qui survient lorsque le joueur prend place dans le monde virtuel par l'intermédiaire d'un personnage fictif, *Bioshock* revient sur l'origine du mot et exploite la métaphore aquatique de bien des façons. D'abord, de manière plus qu'évidente, dans le premier volet de la série, l'immersion dans un liquide se fait d'entrée de jeu, lorsque le joueur pénètre la bathysphère et plonge vers les profondeurs marines pour atteindre Rapture. C'est à la fois le moment où le personnage fictif s'immerge dans un lieu inconnu, des kilomètres sous la surface, sans possibilité de retour, et à la fois le moment où le joueur s'immerge dans l'expérience vidéoludique, et que le récit débute. De plus, alors qu'il circule dans Rapture, le joueur a la possibilité de trouver un enregistrement vidéo qui lui permet de regarder une interview avec les deux créateurs du jeu sur la réalisation de *Bioshock*. Ceux-ci parlent alors de l'idée d'une ville sous-marine et des avantages pour leur jeu vidéo. Selon eux, l'immersion sous les eaux permet, au niveau du design du jeu, de créer un monde « cut off from the rest of the world », qui limite l'espace interactif et dont les limites n'apparaissent pas aux yeux du joueur. Le personnage du jeu est coincé dans Rapture, il ne peut s'échapper et rejoindre la surface, son monde est réduit à la ville. Le sentiment d'immersion du joueur n'est donc pas brimé par les limites imposées par le jeu vidéo, puisque ces limites s'appliquent également au personnage.

### 3.5.2. Le scaphandrier

On peut également parler de métaphore métafictionnelle lorsqu'on se penche sur la question du scaphandrier dans la série *Bioshock*. Les scaphandriers sont présents dans les deux premiers volets de la série en tant qu'ennemis, mais le joueur va également incarner l'un de ces Big Daddies, des hommes coincés dans un scaphandre et chargés de protéger les petites sœurs. Le scaphandre réfère directement à l'immersion en tant qu'outil permettant au corps humain de plonger dans un milieu aquatique et d'y respirer pendant une longue durée. Il est question, dans un texte de Bertrand Gervais sur une conférence performative de 1936 effectuée par Salvador Dali, de l'importance du scaphandre et de ce qu'il symbolise pour théoriser l'immersion.



Figure 14 : Dali, Salvador, 1953, "Scaphandre", URL : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/dali-attaque-par-le-reel-variations-sur-une-figure-de-limmersion-au-coeur-de-limaginaire>

Lors de cette conférence, Dali a fait sa présentation à l'intérieur d'un scaphandre, dans le but de figurer le subconscient<sup>102</sup>. Le casque scellé, il ne suffit que de quelques instants pour que l'artiste commence à s'asphyxier, le costume n'ayant pas été relié à

---

<sup>102</sup> Bertrand Gervais, « Dali attaqué par le réel! Variations sur une figure de l'immersion au coeur de l'imaginaire contemporain ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/dali-attaque-par-le-reel-variations-sur-une-figure-de-limmersion-au-coeur-de-limaginaire>>.

un système d'oxygénation. Dali ne pouvait rien faire, le costume étant trop lourd pour bouger, et personne ne pouvait l'entendre, aucun son ne traversant le casque. Le spécialiste qui l'avait équipé était parti, et lorsqu'il réussit à avertir ses amis du danger, ceux-ci firent de gros efforts pour le sortir du pétrin, et il s'en fallu de peu pour qu'il n'y laisse sa peau.

Si le scaphandrier est une figure représentative de l'immersion c'est, selon Dali, pour simuler le lien au subconscient. Il fait le pont entre l'air et l'eau, permet de plonger et de continuer à respirer, il permet de rester conscient dans un milieu où le corps laissé à lui seul sombrerait dans l'inconscience. Dans le cadre de la conférence, plutôt que de permettre à Dali de plonger dans les profondeurs des océans, le scaphandre l'isole du reste du monde. L'artiste est présent sur scène, il est vu par les spectateurs, mais aucune communication n'est possible entre eux, au point que la foule, ne s'étant jamais aperçue des dangers que courrait l'artiste, a couronné de succès la performance en applaudissant à tout rompre. Bertrand Gervais fait l'analogie entre cette situation et celle plus contemporaine qui survient avec l'utilisation de dispositifs numériques. Tout comme le scaphandre figure la liaison entre la conscience et l'inconscience, il figure le mode de la présence absence, où le corps est présent, mais l'esprit isolé. C'est ce que fait également l'écran<sup>103</sup>. L'absence et la présence se croisent sans cesse, car l'oubli de soi, l'immersion dans un monde virtuel ne sont possibles que par l'interaction entre le corps et réel et le dispositif :

Pour connaître l'immersion, il nous faut avant tout nous mettre en action. L'écran ouvert sur un réseau implique une présence constante au monde; par l'interactivité qui en est à la base, il requiert des interventions répétées, des manipulations, une attention de tous les instants, seule façon de se perdre et de s'oublier dans la zone de navigation du cyberspace<sup>104</sup>.

---

<sup>103</sup> *Ibid.*

<sup>104</sup> *Ibid.*

Le personnage principal du scaphandrier dans *Bioshock 2* peut donc être vu comme une représentation métafictionnelle de la théorie liée à l'immersion.

L'oubli dont il est question lorsqu'on parle d'un jeu entre présence et absence se manifeste également dans la série *Bioshock*, alimentant ainsi notre hypothèse sur la présence d'une dimension métafictionnelle. Le scaphandre permet le mode de la présence-absence en permettant à celui qui le porte d'être présent dans un monde dont il est coupé par une combinaison fermée. Le *gamer* est présent dans un monde dont il est coupé lorsque son attention entière est portée vers l'écran, au point où il se sent davantage présent dans le monde virtuel que dans le réel. L'absence dont il est victime provoque l'oubli de soi, de son corps présent dans le réel, et du monde qui l'entoure. Dans le premier volet de la série ainsi que dans le troisième, l'oubli caractérise d'ailleurs les personnages principaux incarnés par le joueur. En effet, Jack n'a aucun souvenir de son passé, et Booker n'en a que très peu. Dans le cas de Jack, sa mémoire a été entièrement effacée, au point où, en débutant le jeu, le joueur en connaît autant sur Jack que lui-même, et ils découvrent Rapture et ses habitants monstrueux au même rythme. Booker a perdu la mémoire à force de traverser les failles temporelles, qui lui ont fait recréer de nouveaux souvenirs. Ces nouveaux souvenirs font de lui un être différent, il incarne en quelque sorte un autre, au passé différent, comme le joueur incarne un personnage autre lorsqu'il pénètre le monde virtuel du jeu vidéo. Dans les deux cas, l'oubli des deux personnages permet de représenter la situation dans laquelle le joueur est plongé lorsqu'il prend place dans le récit vidéoludique.

## CONCLUSION

Ce mémoire nous a permis d'étudier les notions d'interactivité et d'immersion dans la série de jeux vidéo *Bioshock*. Notre objectif était d'abord de nous attarder particulièrement sur cette série de jeux, qui se démarque en ce qu'elle traite de manière spécifique de l'interactivité et de l'immersion dans un jeu vidéo. En effet, nous avons pu voir que les trois volets de *Bioshock* illustrent de belle façon ces modalités de la participation à un jeu vidéo, comment elles sont entretenues par le jeu et comment elles agissent sur le joueur. Il s'agissait ainsi de montrer l'importance qu'il faut désormais accorder aux jeux vidéo, en tant qu'ils introduisent une nouvelle façon d'aborder le récit. Nous nous sommes concentrés sur une seule série de jeux, qui a fourni une multitude d'exemples et d'arguments pour appuyer notre hypothèse. Malgré tout, nous avons eu la possibilité d'élargir notre propos à d'autres jeux vidéo. Notre objectif n'a pas été des plus simples dans la mesure où notre objet d'étude se rapportait pratiquement autant à l'étude d'une œuvre qu'à l'étude de sa réception ou de son expérience, qui sont liées à des notions plus psychologiques quelque peu en dehors de notre champ d'expertise. Pour ne pas trop nous avancer sur des terres inconnues, nous avons donc dû limiter notre argumentation aux éléments issus du récit, sans nous attarder à ceux concernant la psychologie de la lecture.

Pour atteindre notre objectif, au premier chapitre, nous servant de nombreux textes d'auteurs issus de domaines variés, tels Marie-Laure Ryan, Renée Bourassa, Carl Therrien, Dominic Arsenault, Bernard Perron, etc, ainsi que de textes d'auteurs plus spécialisés sur les jeux vidéo tels Salen et Zimmerman, Jesper Juul et Gonzalo Frasca, nous avons d'abord défini les notions d'interactivité et d'immersion. Ainsi, nous avons pu comprendre le mode de représentation propre aux jeux vidéo, la simulation, qui implique une participation au récit.

La simulation, en tant que monde fictif dans lequel pénètre le joueur, dépend autant de la vitesse de réaction entre les commandes du joueur et les réponses du jeu, que de l'éventail des possibilités d'actions du joueur à l'intérieur d'un monde où il est nécessairement limité, ainsi que de la fiabilité des commandes qui assurent la médiation entre la volonté du joueur et les actions effectuées par le personnage du jeu. En effet, les commandes du joueur doivent non seulement être exécutées dans le monde virtuel rapidement – le joueur doit pouvoir observer instantanément les conséquences de ses actions à l'écran –, mais les réponses à ces commandes doivent également toujours être précises et exactes.

La simulation en tant que mode de représentation permet ainsi un récit non-linéaire, qui dépend des actions du joueur, où celui-ci est absorbé jusqu'à en oublier la virtualité de l'environnement vidéoludique. En effet, le joueur qui entre dans une période de flux, ces moments d'absorption intense dans la fiction causés par l'interactivité avec le récit, cesse presque complètement de distinguer le réel du fictif. Toute son attention est portée sur le jeu et sur l'atteinte des objectifs fixés par ce dernier. Il est totalement immergé dans l'univers virtuel. L'analyse de l'immersion engendrée par l'interactivité a ouvert la porte à l'étude des autres critères d'immersion dans un récit vidéoludique. Nous avons ainsi traité de sujets liés à l'immersion tels le sentiment de présence, qui se définit par l'expérience sensorielle d'un récit, où le joueur est impliqué corporellement dans la fiction. Nous avons vu ensuite que l'immersion et la présence étaient influencés par de nombreux facteurs, tels que le réalisme et la *vividness*, qui concernent autant la qualité de la représentation graphique que tous les autres sens impliqués lors de l'expérience du jeu. Cela nous a permis d'aborder la question de l'expérience sensorielle, particulièrement stimulée dans un jeu vidéo, ainsi que de l'expérience émotionnelle, qui participe autant à produire les périodes d'immersion qu'elle en est la conséquence. Au final, ce chapitre théorique nous a permis de comprendre les bases de l'interactivité et de l'immersion, afin de faciliter l'analyse de la série de jeux *Bioshock*.

Ainsi, après avoir étudié l’interactivité et l’immersion comme modalités de l’expérience vidéoludique, nous nous sommes concentrés, au deuxième chapitre, sur l’interactivité dans *Bioshock*. Il s’agissait d’abord de dresser la liste de toutes les interactions possibles dans le jeu, en passant par les commandes de la manette, jusqu’aux décisions stratégiques que doit effectuer le joueur pour atteindre ses objectifs. C’est ce que nous avons défini comme les *core mechanics*, c’est-à-dire toutes les mécaniques de jeu qui font le lien entre le joueur et l’univers de *Bioshock*. Le but était alors de mettre de l’avant l’argument selon lequel, même si les possibilités d’interactions sont assez limitées, tout comme le réalisme des graphiques, ces limites ne nuisent pas à l’immersion dans le monde virtuel. En effet, le joueur conserve son sentiment de présence dans le jeu même s’il est conscient des limites auxquelles il est soumis. Lorsqu’il participe au récit vidéoludique, il pénètre dans le cercle magique, cet espace qui signe un contrat fictif entre le jeu et le joueur, engageant ce dernier dans le monde virtuel, qui devient ainsi une nouvelle réalité. Ensuite, nous avons vu que lorsque le joueur interagit avec le monde virtuel, il doit prendre des décisions et entreprendre certaines actions qui modifient la suite du récit. Ainsi, selon les décisions qu’il a prises, l’orientation que prend le récit change ; cette décision a ouvert la porte à plusieurs mondes possibles, plusieurs possibilités narratives. Cette idée est bien illustrée par la métaphore de l’écume. Les sphères de l’écume représentent l’ensemble des possibilités de récit vidéoludique, qui se transforment sans cesse selon les actions du joueur. C’est là que le jeu vidéo rejoint le mythe de l’Aleph, offrant « an infinity of spectacles<sup>105</sup> », car chaque action influence le récit, et toutes les combinaisons d’actions sont possibles. Cependant, alors que le récit du jeu vidéo semble pouvoir aller dans n’importe quelle direction, cette absence de linéarité n’est bien souvent qu’une illusion. Le jeu offre habituellement quelques possibilités, mais pas une infinité.

---

<sup>105</sup> Ryan, *Beyond Myth and Metaphor*, op.cit.

Le récit est nécessairement linéaire, sans quoi il perd sens, mais le jeu vidéo doit offrir plusieurs résultats possibles, sans quoi les interactions du joueur n'ont aucun impact et perdent ainsi toute valeur. Cette contradiction est résolue par l'idée d'illusion du choix, où le jeu vidéo semble proposer un choix qui, selon la décision du joueur, engage le récit dans une direction ou une autre, mais où en fait le résultat est presque identique. Nous avons vu que c'était le cas notamment dans le premier volet de la série avec les petites sœurs que le joueur doit décider d'éliminer ou de sauver. Les conséquences de son choix ne sont pas d'une importance capitale ; bien que la scène finale non-interactive soit différente, et que la participation du joueur soit nécessaire pour en déterminer les événements, l'entièreté du jeu n'est pas chamboulée et la majorité du récit n'est pas influencée. Dans la même veine, nous avons vu comment certains moments se présentent au joueur en cours de jeu où il peut décider d'agir ou de continuer son chemin sans rien faire. En effet, certaines parties du jeu peuvent être ignorées sans nuire à l'expérience vidéoludique. C'est le cas des moments où le joueur peut décider de s'attaquer ou non aux marchands. Bien que ces scènes ajoutent du contenu au récit, l'histoire peut tout de même être comprise sans elles, et peu importe la décision du joueur, les événements principaux du récit ne seront pas changés.

Nous avons conclu ce chapitre sur la question de la métaphore métafictionnelle de l'illusion du choix dans *Bioshock*. Le but était de montrer que le jeu traite lui-même cette notion spécifique aux jeux vidéo à l'intérieur même de la fiction par des procédés métafictionnels. Deux scènes du jeu nous ont particulièrement intéressés. La première est celle dans le premier volet de la série où le personnage du jeu se voit donner l'ordre par Frank Fontaine de tuer Andrew Ryan. Fontaine avait conditionné le personnage à toujours répondre à la phrase « Would you kindly ? », il est donc forcé d'obéir à l'ordre. Alors que le personnage croyait depuis le début avoir une liberté d'action, être libre de prendre ses propres décisions, il est contrôlé par Fontaine, tout comme le joueur est complètement contrôlé par le récit du jeu, alors qu'il croit pouvoir influencer sur les événements par les choix qui lui sont présentés. La deuxième scène que nous avons

utilisée pour appuyer notre idée survient dans le troisième volet de la série, quand Elizabeth transporte le personnage à travers les phares, qui sont en fait des portes vers des mondes parallèles. Comme nous l'avons démontré, ces phares permettent au joueur de réaliser que le destin de son avatar est prédéfini, qu'il n'a pas de réel libre arbitre car peu importe ses choix, il ne peut influencer sur son propre avenir. De la même façon, le joueur ne peut influencer sur le récit, qui se révèle être linéaire, bien que le jeu laisse l'impression que ses actions auront un impact.

Après ce deuxième chapitre sur l'interactivité, c'est à l'immersion dans le jeu vidéo que nous avons consacré le troisième chapitre. Nous avons tenté de montrer comment survient ce phénomène d'absorption physique, mentale et émotionnelle dans l'univers virtuel de *Bioshock*. Nous avons d'abord porté notre attention sur les modalités perceptuelles auditives, avec notamment la musique présente dans le jeu. Nous avons surtout parlé des pièces licenciées populaires, des chansons d'artistes qui permettent de situer le jeu dans le temps. Nous avons aussi abordé la notion d'*acousmatic sound*, qui désigne un son qui peut être localisé à l'intérieur du monde virtuel, par exemple s'il est émis par une radio. C'est de cette façon que la musique est entendue tout au long du jeu, et cette particularité lui octroie une nouvelle fonction, celle de guide. En effet, lorsqu'il ne sait pas où aller, le joueur est inconsciemment porté à tenter de retrouver l'émetteur de la musique, et cette technique, comme nous l'avons vue, est employée par les designers du jeu pour orienter le joueur. Puis, nous avons parlé de la dimension narrative musique. Effectivement, nous avons vu que les morceaux entendus dans le jeu sont joués à des moments bien précis, et qu'ils commentaient les scènes du jeu, soit pour ajouter du sens aux événements, soit de façon ironique. Ainsi, la musique participe au narratif, et du même coup à l'expérience immersive.

Par la suite, nous avons exploré l'importance du point de vue dans son rapport à l'immersion. Dans les trois volets de la série, la vision du joueur est subjective, c'est-

à-dire que le joueur observe le monde virtuel comme s'il y était lui-même ; il incarne le personnage principal du jeu. Le joueur peut contrôler la caméra, qui représente en tout temps la vision du personnage. Il peut observer les mains du personnage lorsqu'il lui fait effectuer une action, et elles apparaissent ainsi à l'écran comme si elles étaient les siennes. De plus, lorsque le joueur interagit avec les autres personnages du jeu, ceux-ci sont orientés vers le personnage, et donc vers l'écran, comme s'ils s'adressaient directement au joueur. Tous ces éléments alimentent l'immersion dans le monde virtuel, car ils participent à créer l'illusion que le joueur est présent dans le jeu vidéo.

Nous avons vu, à partir des textes de Carl Therrien et de Bernard Perron, comment l'implication émotionnelle est essentielle à l'immersion vidéoludique. À l'aide des notions élaborées par ces deux auteurs, nous avons étudié la série de jeux selon deux catégories émotionnelles : les émotions fictionnelles et les émotions artefacts. Avec la première catégorie, nous avons observé la relation entretenue entre le joueur et le personnage du jeu, où le joueur se sent lié à son avatar à la fois par empathie et par projection primaire, les émotions n'étant pas celles du personnage, mais les siennes en tant que participant. En effet, nous avons vu que le joueur s'identifie au personnage et peut partager ses émotions, mais qu'il peut aussi s'en détacher et ressentir des émotions différentes, car il ne réagit pas nécessairement de la même façon que le personnage. Les émotions artefacts, la deuxième catégorie, naissent de l'appréciation du jeu vidéo en tant qu'œuvre, étant suscitées par les designers du jeu par des procédés artistiques, en dehors du contexte narratif.

Comme nous l'avons déjà dit brièvement au deuxième chapitre, l'immersion et l'interactivité sont intimement liées. Nous nous sommes donc à nouveau intéressé à cette relation, mais cette fois en concentrant notre analyse sur les actions que le joueur doit faire en cours de jeu qui n'ont pas d'impact important sur le récit, mais qui impliquent un choix moral. Le joueur doit y faire appel à ses propres valeurs. Ainsi, comme nous l'avons vu à l'aide d'exemples, le joueur transposant ses idéaux au

personnage s'identifie à lui davantage, augmentant par le fait même son sentiment d'immersion.

Finalement, ce troisième chapitre s'est conclu sur les procédés métafictionnels employés pour traiter de l'immersion dans le jeu vidéo. Nous avons d'abord montré comment *Bioshock* mettait en scène l'immersion dans des procédés métafictionnels par la métaphore aquatique. En effet, le récit vidéoludique des deux premiers volets se déroulent entièrement sous l'eau, dans la cité immergée de Rapture. Nous avons également vu que cette ville permet de limiter l'espace du jeu, sans que le joueur ne soit conscient que des limites lui sont imposées. Nous avons ensuite étudié la présence des scaphandres dans le jeu et leur lien avec l'immersion vidéoludique, à la suite du texte de Bertrand Gervais traitant de la conférence/performance de Salvador Dali en 1936. Comme nous l'avons vu avec Dali, le scaphandrier est une figure représentative de l'immersion, en permettant un mode de *présence absence* où l'individu est physiquement présent dans un monde, tout en étant coupé de ce monde par l'uniforme qu'il porte. Le scaphandrier prend une grande importance dans les deux premiers volets de *Bioshock*, et permet aussi de représenter la présence absence vécue par le joueur. En effet, lorsque celui-ci participe au jeu vidéo, il est physiquement présent dans la réalité, mais il en est également absent car immergé dans un monde virtuel. *Bioshock* traite ainsi d'immersion à l'intérieur de la fiction.

Notre analyse de *Bioshock* a su montrer que l'interactivité et l'immersion se présentent dans le jeu vidéo comme de nouvelles modalités du récit, permettant une approche du narratif complètement différente des médiums narratifs traditionnels. La participation du joueur peut maintenant être exploitée à des fins esthétiques autant que narratives, et l'expérience du récit vécue par le joueur diffère de bien des façons de celles expérimentées dans une œuvre littéraire ou cinématographique. Les limites qui régulent *Bioshock* au niveau de l'espace, de la complexité des interactions et des représentations graphiques ne nuisent ni à l'expérience du récit ni à l'immersion, mais

les possibilités offertes par la technologie évoluant sans cesse laissent penser que le récit vidéoludique ne pourra que se développer davantage et se complexifier.

## BIBLIOGRAPHIE

### Corpus étudié

IRRATIONAL GAMES, *BioShock* [jeu vidéo], 2K Games, Xbox 360, 2007.

IRRATIONAL GAMES, *BioShock 2* [jeu vidéo], 2K Games, Xbox 360, 2010.

IRRATIONAL GAMES, *BioShock Infinite* [jeu vidéo], 2K Games, Xbox 360, 2013.

### Corpus théorique

AARSETH, Espen, « Nonlinearity and Literary Theory », In : *Hyper/Text/Theory*, dirigé par G. Landow, Baltimore (Maryland), The JOMS Hopkins University Press, 1994, p. 51-86.

————— *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et London, The JOMS Hopkins University Press, 1997, 183 p.

————— « Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art », In : *Cyberspace Textuality*, dirigé par M.-L. Ryan, Bloomington, Indiana University Press, 1999, p. 31-41.

————— « Genre Trouble : Narrativism and the Art of Simulation », In : *First Person*, dirigé par P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2004, p. 45-55.

————— « Doors and Perception : Fiction vs. Simulation in Games ». *Intermédialités*, numéro 9, 2007, p. 35-44.

ARCHIBALD, Samuel, *Le texte et la technique : la lecture à l'heure des médias numériques*, Montréal, Le Quartanier, 2009, 310 pages.

ARCHIBALD, Samuel et B. Gervais, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », In : Protée - Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques, vol. 34. no. 2-3, 2006, p.27-39.

ARSENAULT, Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Montréal, Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, mémoire de maîtrise non publié, 2006, 108 p.

BOURASSA, Renée. « Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>>.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes - Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1967, 378 p.

COSTIKYAN, Greg, « I Have No Words & I Must Design », in *Interactive Fantasy* no 2. 1994. Disponible en ligne au <http://www.costik.com/nowords.html>

————— « Where Stories End and Games Begin », in *Game Developer Magazine*, septembre 2000. Disponible en ligne au <http://www.costik.com/gamnstry.html>

CRAWFORD, Chris, *The Art of Computer Game Design*, Mcgraw-Hill/Osborne Media, Berkeley. 1984 Disponible en ligne au <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

————— « Interactive Storytelling », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf & Bernard Perron), Routledge, New York, 2003 p.259-273.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, R. Robinson, *The Art of Seeing. An interpretation of the Aesthetic Encounter*, Getty Publications, Los Angeles, 1990, 203 p.

DOUGLAS, J. Yellowlees, « Wandering Through the 'Labyrinth: Encountering Interactive Fiction », in: *Computers and Composition*, vol 6, no. 3, 1989, p. 93-163.

ESKELINEN, Markku, « The Gaming Situation », in *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 1, no 1, juillet 2001. Disponible en ligne au <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

FRASCA, Gonzalo, *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative*, 1999, disponible sur <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

————— « Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology », In : *The Video Game Theory Reader*, dirigé par M.J.P. Wolf et B. Perron, New York, Routledge, 2003, p. 221-236.

————— « Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place », In : *Leve! Up*, dirigé par M. Copier et J. Raessens, Utrecht University & DiGRA 2003, 2003, 9 p. Disponible sur : <http://www.digra.org/dl/db/05163.01125>.

GASS, William H., *Fiction and the Figures of Life*, Boston, MA, USA, David R. Godine, 1970, 304 p.

GERVAIS, Bertrand, *Récits et actions. Pour une théorie de la lecture*, Longueuil, Le Préambule, coll. « L'Univers des discours », 1990, 411 p.

————— *À l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur, coll. « Essais critiques », 1993, 238 p.

————— « Dali attaqué par le réel! Variations sur une figure de l'immersion au coeur de l'imaginaire contemporain ». Dans *Figures de l'immersion. Cahier ReMix*, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/dali-attaque-par-le-reel-variations-sur-une-figure-de-limmersion-au-coeur-de-limaginaire>>.

GIBBONS, William, *Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock*, In : *Game Studies*, volume 11, no. 3, décembre 2011. Disponible sur <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988, 340 p.

JENKINS, Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (sous la direction de Noah WardripFruin & Pat Harrigan), MIT Press, Cambridge, 2004.

JUUL, Jesper, « A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction », mémoire non-publié (sous la direction de Torben Fledelius Knap), Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, Copenhagen, 1999. Disponible en ligne au <http://www.jesperjuul.net/thesis/>

—————« Games Telling Stories : A Brief Note on Games and Narratives », In : *Game Studies*, vol. 1, no. 1, juillet 2001. Disponible sur : <http://www.gamestudies.org/01/juul-gts/>

————— *HalfReal. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2005, 233 p.

KLEVJER, Rune, « In Defense of Cut-Scenes », in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (sous la direction de Frans Mäyrä), Tampere University Press, Tampere. 2002. Disponible en ligne au <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>

————— *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based Singleplayer Computer Game*, thèse de doctorat à l'Université de Bergen, 2006, 232 pages, disponible en ligne. URL: [https://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](https://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf)

LOMBARD, Matthew et Theresa Ditton, *At the Heart of it All: The Concept of Presence*, publié dans le *Journal of Computer-mediated communication*, volume 3, numéro 2, 1997, disponible en ligne au <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.

MÄYRÄ, Frans et Laura Ermi, 2005, *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*, publié par l'Université Tampere, Finlande, 2005, 14 pages.

McMAHAN, Alison, « Immersion, engagement, and presence : a method for analyzing 3-D video games », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf & Bernard Perron), Routledge, New York, 2003 p.67-86.

MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck : the future of narrative in cyberspace*, MIT Press, Cambridge, 1998, 324 pages.

NEWMAN, James, « The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames », in *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 2, no 1, juillet 2002. Disponible en ligne au <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

PERRON, Bernard, « Faire le tour de la question », in *CiNéMAS. Revue d'études cinématographiques*, vol. 12, no 2: Cinéma et cognition, hiver, 2002, p.135-157.

————— « From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies », In : *The Video Game Theory Reader*, dirigé par M.J.P. Wolf et B. Perron, New York, Routledge, 2003, p. 237-258.

————— « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », In : *Proceedings of DIGRA 2005 International Conference*, Vancouver, Simon Fraser University, 2005, Disponible sur : <http://summit.sfu.ca/item/262>

RYAN, Marie-Laure, « Fiction, Non-factuals, and the Principle of Minimal Departure », in : *Poetics*, vol. 9, 1980 p. 403-422.

————— « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory », in: *Postmodern Culture*, vol.5, no. 1, 1994, p. 110-137.

————— *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax », 2001, 400 p.

————— « Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media », in : *Game Studies*, vol. 1, no. 1, 2001, Disponible sur : <http://gamestudies.org/0101/ryan/>.

————— « Cognitive Maps and the Construction of Narrative Space », In : *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, dirigé par D. Herman, Stanford (Californie), Publications of the Center for the Study of Language and Information, 2003, p. 214-243.

————— « On Defining Narrative Media », In : -Image & Narrative - Online Magazine of the Visual Narrative, no. 6, spécial « Medium Theory », 2003, disponible sur : <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>

————— « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédiatités*, numéro 9, 2007, p. 15–34, disponible en ligne. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2007-n9-im1814828/1005527ar/>

SALEN, Katie et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2003, 688 p.

SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Éditions du Seuil, 1999, 346 pages.

TERRIEN, Carl, « Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo » Thèse. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, Doctorat en sémiologie, 2011, 321 pages.

————— « Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <http://oic.uqam.ca/fr/remix/reapprendre-a-voir-reapprendre-a-agir-limmersion-videoludique-entre-concretisation-et>.

ZIMMERMAN, Eric, « Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (sous la direction de Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan), MIT Press, Cambridge, 2004, p.154-164.