

Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne : une alternative à la notion d'immersion

Christophe Duret

christophe.duret@hotmail.com

Christophe Duret détient une Maîtrise en communication de l'Université de Sherbrooke, où il est présentement doctorant en études françaises. Ses recherches portent sur les jeux en ligne dans une double perspective sociocritique et herméneutique. Il s'intéresse aux processus d'adaptation vidéoludique de romans et aux stratégies et tactiques mobilisées par les joueurs afin de comprendre comment ils défendent ou remettent en question une doctrine dans leur jeu de rôle.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação em Comunicação UFF
MESTRADO E DOUTORADO

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo
Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril/2014.
www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

DURET, Christophe. *Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne : une alternative à la notion d'immersion*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 84-108.

Enviado em: 29 de jan. de 2014
Aceito em: 11 de mar. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

O termo "*imersão*", quando aplicado a RPG e a videogames, refere-se a fenômenos que, às vezes, estão relacionados à percepção e, às vezes, à psicologia. Significa uma sensação do jogador em relação à diegese do jogo, a histórias criadas durante a interação com o jogo em si ou com o personagem. Imersão, portanto, surge como um conceito, cuja utilidade para *estudos de jogos* parece estar comprometida pela multiplicidade dos fenômenos que envolve. Logo, nossa proposta é, por um lado, desvendar os diferentes significados da imersão por meio de uma revisão da literatura e, por outro, oferecer uma alternativa a esta ideia, com a proposta de um modelo explicativo que inclui os fenômenos relacionados juntamente com os conceitos de distribuição de recursos de atenção e da estrutura da experiência videolúdica.

Palavras-chave: Estudos de jogos; imersão, Role Playing Games Online.

Abstract

The term *immersion*, when applied to RPGs and video games, refers to phenomena that sometimes pertain to perception, sometimes psychology. It means a sensation experienced by the player in their relationship with the diegesis of the game, with the stories generated when interacting with the game itself or with their character. Immersion therefore appears to be a concept whose usefulness for *game studies* seems to be compromised by the multiplicity of phenomena it covers. We therefore propose to, on the one hand uncover the different meanings of immersion through a review of the literature, and on the other hand, to offer an alternative to this notion by proposing an explanatory model which subsumes the phenomena to which it refers in conjunction with the concepts of attentional resource distribution and the framing of the videoludic experience.

Keywords: *game studies*; immersion; online role-playing games.

Introduction

Définir la notion d'immersion dans le cadre des *game studies* constitue une tâche difficile, puisqu'elle désigne, lorsqu'elle est rapportée aux jeux de rôle en ligne, des phénomènes qui varient d'un chercheur à l'autre. Selon Holter (2007), il convient donc d'être prudent lorsqu'il en est question, en raison de sa nature subjective, qui rend impossible à observer de l'extérieur les phénomènes qui s'y rapportent. Même lorsqu'il y a un accord sur la définition à apporter, ce qui est rarement le cas, l'immersion expérimentée par chacun est différente. Aussi, sans nier l'existence du phénomène d'immersion, l'auteur remet en doute la possibilité de l'étudier. Selon Boss (2002), les différentes définitions de ce phénomène alimentent la polémique sans jamais conduire à un discours académique viable et sont esthétiquement, historiquement et socialement situées.

Dans le cadre de cet article, nous effectuerons une revue de la littérature scientifique portant sur la notion à la fois polémique et polysémique de l'immersion dans les jeux de rôle et les jeux vidéo, revue qui nous permettra de souligner ses différentes acceptions, soit l'immersion perceptuelle, l'immersion psychologique et l'immersion dans la diégèse, dans l'histoire, dans la structure formelle et dans le personnage. Nous proposerons ensuite, en conjoignant les phénomènes de cadrage de l'expérience vidéoludique et de distribution des ressources attentionnelles, une alternative à l'immersion qui soit davantage opérationnelle pour l'étude des jeux de rôle en ligne.

1. L'immersion

1.1. L'immersion de type perceptuel

Thon (2008) opère une distinction entre les formes perceptuelle et psychologique de l'immersion. La première forme survient lorsque le joueur oblitère la perception de ce qui provient du monde extérieur et est principalement promue dans l'industrie des jeux vidéo. Salen et Zimmerman (2004) l'appellent « l'illusion immersive », en référence à l'idée selon laquelle le plaisir éprouvé lors d'une expérience vidéoludique réside dans une capacité technologique à transporter le joueur sur le plan sensoriel dans une simulation si proche de la réalité que ce dernier croit faire partie du

monde imaginaire dans lequel il est plongé. Ermi et Mäyrä (2005) emploient le terme « immersion sensorielle » pour rendre compte du fait que le joueur est captivé par les éléments audiovisuels du jeu, ses stimuli. Elle concoure, dans une étroite relation avec l'immersion basée sur le défi (le *flow*) et l'immersion imaginaire, à ce qu'ils appellent l'expérience de *gameplay*, soit « un ensemble composé des sensations, des pensées, des sentiments, des actions et de la recherche de significations du joueur dans le cadre du "gameplay"¹ » (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 2 [nous traduisons]). Le *gameplay*, quant à lui, se rapporte à la « qualité essentielle, mais difficile à atteindre, qui définit le caractère d'un jeu comme jeu, la qualité de sa "ludicité"² » (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 2 [nous traduisons]). Cette qualité naît de l'interaction entre le jeu et le joueur.

1.2. L'immersion dans la diégèse et l'histoire

À l'inverse de l'immersion perceptuelle, qui simule de près le réel, l'immersion dans la diégèse (dans le monde du jeu), pour opérer, exige du joueur qu'il y ait, à l'image de la formule du poète Coleridge sur l'acceptation de la fiction par le lecteur, « suspension consentie de [son] incrédulité » (cité dans ZABBAN, 2009, p. 86) et abandon de plein gré au plaisir engendré par l'histoire (ZABBAN, 2009). Le monde du jeu (*game world*) dans le contexte des jeux de rôle et des jeux vidéo, est un lieu imaginaire (ou fictif), caractérisé de manière à la fois spatiale et temporelle, à l'intérieur duquel des séquences d'événements surviennent. Les personnages incarnés par les joueurs interagissent avec ce lieu et le modifient par leurs actions. Il est régi par des lois qui lui sont propres (FINE, 1983) (GADE, 2003) (HITCHENS; DRACHEN, 2009) (HOLTER, 2007) (JENKINS, 2006) (MORGAN, 2003) (PADOL, 1996). La diégèse, quant à elle, est l'univers spatio-temporel au sein duquel les personnages des joueurs évoluent dans le cadre d'un jeu de rôle (GENETTE, 1972) (MONTOLA, 2003).

L'idée de suspension de l'incrédulité sous-tend deux formes d'immersion mises de l'avant par Harviainen (2003) : l'immersion dans l'univers du jeu et l'immersion narrative. La première consiste à accepter ses lois et le fait qu'il puisse s'y produire des

¹ « [...] an ensemble made up of the player's sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a gameplay setting ».

² « [...] the essential but elusive quality that defines the character of a game as a game, the quality of its "gameness» »

événements extraordinaires (des sorts magiques, par exemple). Mateas (2004) appuie cette conception, considérant qu'elle est le fait d'un individu plongé dans un lieu autre, fictif, qui accepte la logique inhérente du lieu, aussi différente soit-elle de celle qui a cours dans le monde réel. Ermi et Mäyrä (2005) regroupent ces deux formes d'immersion sous le concept « d'immersion imaginaire », qui rend compte de l'absorption du joueur dans les histoires et le monde du jeu. Toutefois, il y a chez Harviainen une dimension inexistante chez ces auteurs: l'idée d'une interpénétration du monde du jeu et de sa structure formelle – c'est-à-dire l'ensemble des règles et des paramètres qui encadrent les actions des joueurs et simulent le monde du jeu –, puisque les lois de la diégèse ont leur pendant dans les règles du jeu.

La deuxième forme d'immersion relevée par Harviainen est l'immersion narrative, qui revient à traiter les éléments de récit du jeu comme s'ils étaient réels. Dans un même ordre d'idées, Heliö (2004) et Westlund (2004) rapportent tous deux le phénomène d'immersion à la dimension narrative du jeu de rôle. Stenros et Hakkarainen (2003) considèrent qu'il émerge des interactions vécues à l'intérieur du cadre diégétique du jeu et Jenkins (2006), qu'il constitue une connexion émotionnelle avec la diégèse.

L'immersion, dans un sens qui dépasse les jeux en général et les jeux vidéo en particulier, et telle que Murray (1998) la conçoit, procède du récit tout en se rapprochant de l'immersion perceptuelle. Ainsi, cette dernière écrit : « un récit émouvant sur n'importe quel support peut être vécu comme une réalité virtuelle parce que nos cerveaux sont programmés pour syntoniser des histoires avec une intensité qui peut oblitérer le monde qui nous entoure...³ » (MURRAY, 1998, p. 98 [nous traduisons]). Ici, l'immersion revient donc à éprouver la sensation d'être transporté, plongé dans une réalité autre qui accapare l'attention et la perception de l'individu immergé. Si ce phénomène a lieu lors d'une activité participative (un jeu vidéo, par exemple), il implique, dès lors, que l'individu immergé doive apprendre à évoluer dans le nouvel environnement qui s'ouvre à lui. Ryan (2001) va dans le même sens et décrit l'immersion comme un processus de recentrement à l'aide duquel « la conscience se relocalise elle-même dans un autre monde⁴ » (RYAN, 2001, p. 103).

³ « A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us ».

⁴ « [...] consciousness relocates itself to another world ».

La définition de l'immersion donnée par Balzer (2011) permet quant à elle de rapprocher les interactions du joueur avec le monde du jeu et celles qu'il vit dans la réalité, la distinction relevant ici d'un changement de point de vue interprétatif où, comme le résumait bien White, Boss et Harviainen (2012), le joueur utilise le monde du jeu plutôt que le monde réel comme référent primaire. Ainsi, Balzer écrit :

L'immersion signifie [...] que les joueurs plongent dans l'univers alternatif du jeu de rôle grandeur nature et expérimentent une diminution de la conscience de soi, car les fonctions du monde du jeu opèrent comme un modèle isomorphe de la réalité le temps que dure l'événement. Au cours de cette expérience, ils interagissent avec le monde du jeu à travers leur rôle, de la même manière qu'ils interagissent avec leur environnement à l'extérieur du jeu. Ils interprètent tout ce qu'ils expérimentent selon le monde du jeu plutôt que selon leur monde vécu habituel⁵ (BALZER, 2011, p. 41 [nous traduisons]).

Enfin, Douglas et Hargadon (2000) placent l'immersion et l'engagement sur un même continuum. Tous deux surviennent grâce au plaisir éprouvé par le lecteur face au récit lorsqu'il mobilise des schémas narratifs. Ces schémas sont construits à travers la fréquentation de textes et des genres dont ils relèvent. Le plaisir de l'immersion naît de l'absorption du lecteur dans un schéma qui lui est familier. Le plaisir de l'engagement survient lorsque le lecteur reconnaît les renversements de ces schémas ou qu'il conjoint des schémas contradictoires en maintenant un point de vue extérieur au texte.

Les différentes considérations portant sur l'immersion vues dans cette section témoignent de la complexité de la relation des jeux de rôle – de ses différentes composantes – avec les notions de texte, d'histoire, de récit et de narration, relation que nous avons abordée ailleurs en termes sociocritique et herméneutique de mise en récit, de récit *a posteriorique*, de quasi-histoire et de textes virtuel et actualisé (DURET, 2014a).

⁵ « Immersion thus means that the players plunge into the alternative world of live role-playing and experience a decrease of self-awareness because the gameworld functions as an isomorphous model of reality for the duration of the event. During this experience, they interact with the gameworld in their role, in the same way they interact with their environment outside of the game. They interpret everything they experience according to the gameworld instead of according to their usual lifeworld ».

1.3. L'immersion et la structure formelle

L'une des acceptions possibles de l'immersion la rapproche du concept de *flow* (BIZZOCCHI, 2010). Ermi et Mäyra (2005) font un tel rapprochement lorsqu'ils mettent de l'avant le concept d'immersion basée sur le défi. Celle-ci survient lorsqu'il y a atteinte d'un équilibre entre les défis offerts par le jeu et les capacités mentales et/ou motrices du joueur à y répondre. Cette forme d'immersion se rapporte au *flow* de Csikszentmihalyi (1990). Le *flow* est l'état d'engagement profond d'une personne dans la tâche qu'elle accomplit, laquelle lui procure du plaisir par ce qu'elle représente en elle-même plutôt que dans sa finalité. Dans une activité, le *flow* se rapporte à l'atteinte d'un équilibre entre l'ennui et l'anxiété. Ce concept permet d'aborder l'immersion comme un engagement envers la structure formelle du jeu, qui est responsable de générer les tâches que le joueur doit accomplir.

1.4. L'immersion, l'incarnation d'un rôle, le personnage

Selon Harviainen (2003), en plus des formes d'immersion dans le monde du jeu et dans son récit, il existe celle d'immersion dans le personnage, qui se rapporte à la capacité du joueur à incarner un rôle. Ryan (2001) la définit, dans le cadre de la littérature et des médias électroniques, comme une forme d'empathie éprouvée envers le destin des personnages de l'histoire. Fine (1983) considère le phénomène d'immersion dans le personnage comme de « l'absorption », terme qui se réfère au fait que les joueurs se perdent dans le jeu au bénéfice de l'incarnation d'un « soi » fantaisiste. Pohjola (2003) nomme « *eläytyminen* » cette forme d'immersion du joueur dans une conscience extérieure (son personnage) et ses interactions avec ce qui l'entoure. Il en fait l'essence du jeu de rôle. Ainsi, le joueur expérimente ce que son personnage expérimente et les deux sont indissociables. Toutefois, dans un article ultérieur, Pohjola (2004) jugera impossible une immersion aussi complète et nuancera son propos :

En s'immergeant dans la réalité d'une autre personne, le joueur change volontiers sa propre réalité. Le joueur prétend être quelqu'un d'autre. Mais plutôt que de prétendre être un personnage, le joueur prétend croire qu'il est le personnage [...] Plus le joueur prétend

croire et plus il commence à croire⁶ (POHJOLA, 2004, p. 84 [nous traduisons]).

L'immersion apparaît donc comme un état auto-induit qui consiste au fait que « le joueur adopte l'identité du personnage en prétendant croire que son identité consiste uniquement en rôles diégétiques⁷ » (POHJOLA, 2004, p. 84-85 [nous traduisons]). Prétendre croire être quelqu'un d'autre fait en sorte que l'on croit être quelqu'un d'autre et c'est le cadre diégétique qui favorise le passage du premier au second état. Son intervention fait advenir ce que l'auteur appelle l'inter-immersion, soit « un état atteint lorsqu'un ou plusieurs joueurs [et, donc, un ou plusieurs personnages] interagissent les uns avec les autres et avec leur environnement [le cadre diégétique]⁸ » (POHJOLA, 2004, p. 89 [nous traduisons]).

Comme Pohjola (2004), Harding (2007) remet en cause la conception selon laquelle l'immersion survient lorsque le joueur change sa personnalité pour celle de son personnage. Selon lui, le phénomène d'immersion survient plutôt lorsqu'il y a changement de cadre interprétatif, changement qui doit être compris du point de vue d'une herméneutique gadamérienne. Ainsi, tout texte est interprété à partir du contexte de l'interprète, soit son horizon de compréhension. Toutefois, il est possible pour l'interprète de se rapprocher du contexte original du texte en opérant une lecture fine et en étudiant des matériaux qui lui sont complémentaires. Ce rapprochement vise la fusion de l'horizon de compréhension de l'interprète et de celui de l'auteur du texte, bien qu'une fusion totale soit impossible. Dans le cadre du jeu de rôle, l'immersion procède de la fusion de l'horizon du joueur avec celle du personnage qu'il incarne, de sorte qu'un changement de cadre interprétatif est opéré, lequel survient dans les limites spatiales et temporelles du monde du jeu.

Lukka (2011), quant à lui, considère deux aspects se rapportant au rôle dans le cadre des jeux de rôle : le rôle créatif, qui organise la personnalité du personnage et qui

⁶ « By immersing into the reality of another person, the player willingly changes her own reality. The player pretends to be somebody else. But more than pretending to be the character, the player pretends to believe she is the character [...] The longer the player pretends to believe, the more she starts to really believe ».

⁷ « the player assuming the identity of the character by pretending to believe her identity only consists of the diegetic roles ».

⁸ « [...] a state achieved when one or more immersed players interact with each other and their surroundings ».

est d'ordre non-diégétique, et les rôles quotidiens du personnage dans le monde du jeu (rôles diégétiques), à voir comme des prééglages permettant des interactions avec les autres personnages et semblables aux rôles quotidiens tenus par un joueur en tant qu'individu en société, en dehors du monde du jeu. Suivant cette distinction, on ne peut pas parler de s'immerger dans un rôle, mais plutôt de s'immerger dans la personnalité d'un personnage, ce qui permet de différencier l'incarnation de rôles dans un contexte social normal de l'incarnation de rôles quotidiens dans un contexte diégétique. La personnalité d'un joueur et celle du personnage qu'il incarne interagissent ensemble. Ces interactions sont de l'ordre de l'immersion lorsque le joueur cherche à saisir la personnalité de son personnage dans sa totalité plutôt qu'un rôle quotidien spécifique de ce personnage. Lors de l'immersion, les deux personnalités se chevauchent tout en demeurant distinctes, sauf en de courts instants, lorsque le joueur entre dans un état de *flow*. Les interactions sont de l'ordre du *bleed* lorsque « les pensées et les émotions qui sont nées au cours d'une partie ont un effet sur la véritable personnalité du joueur⁹ » (LUKKA, 2011, p. 161 [nous traduisons]). Lorsque ce phénomène survient, le joueur est incapable de départager avec netteté sa personnalité réelle de celle de son personnage.

Comme nous l'avons vu avec Pohjola (2004), l'immersion dans le personnage est solidaire de l'immersion avec le monde du jeu (le cadre diégétique). Plusieurs autres auteurs lient l'une à l'autre. C'est le cas d'Ermi et Mäyrä (2005), dont le concept d'immersion imaginaire rend également compte de l'absorption du joueur en termes d'identification avec son personnage. Dans le cas de Lappi (2007), cette forme d'immersion entre dans un échange dynamique non pas avec le monde du jeu, mais avec une portion de ce monde nommé « espace imaginé », qu'il définit comme « une interprétation de tous les textes [...] que le joueur conçoit comme pertinents pour son jeu¹⁰ » (LAPPI, 2007, p. 76 [nous traduisons]), et qui recoupe la notion de diégèse subjective de Montola. Lappi définit donc l'immersion comme le fait de

sentir, penser et percevoir le monde comme un personnage le ferait s'il était réel. En d'autres termes, l'immersion consiste en l'expérience subjective rattachée au fait d'être une partie d'une réalité imaginaire au

⁹ « thoughts and emotions that are born during a game have an effect on a player's real personality ».

¹⁰ « [...] an interpretation of all texts [...] that player conceives as relevant for her game ».

lieu d'être seulement dans une relation avec la réalité reflétée¹¹ (LAPPI, 2007, p. 75 [nous traduisons]).

Plus loin, l'auteur ajoute : « L'immersion signifie qu'un joueur prend temporairement les choses incluses dans son espace imaginé pour une part de sa quotidienneté¹² » (LAPPI, 2007, p. 77 [nous traduisons]). Il considère le phénomène comme un continuum allant de l'immersion légère à une immersion profonde : la seconde implique que le joueur prenne la totalité de son espace imaginé pour une part de sa quotidienneté, alors que la première signifie qu'un joueur a dû exclure certaines parties de cet espace du domaine de sa quotidienneté, bien qu'un certain degré d'immersion soit encore possible.

Montola (2009) considère pour sa part que la distance qui sépare le personnage et le joueur empêche ce dernier d'entrer totalement en immersion dans le monde du jeu et offre une importante distinction entre le succès du joueur à l'extérieur de ce monde et le succès diégétique du personnage.

1.5. L'immersion, l'engagement et la psychologie cognitive

Thon (2008) et Calleja (2011) se proposent de définir le degré d'implication du joueur dans le jeu en suivant la perspective de la psychologie cognitive et, en particulier, par le biais de l'attention, plutôt que de se référer à la notion d'immersion.

Thon (2008) s'intéresse à l'immersion psychologique, qui peut être décrite en tant que « déplacement de l'attention du joueur de l'environnement réel vers des éléments du jeu et la construction de représentations mentales de ces éléments¹³ » (THON, 2008, p. 31 [nous traduisons]). L'attention du joueur est principalement orientée par les objectifs qu'il poursuit dans le jeu, mais une part est également orientée par des stimuli (un objet qui bouge soudainement, par exemple).

¹¹ « [...] feeling, thinking of and perceiving the world as a character would if she was real. In other words, immersion is a subjective experience of being a part of an imagined reality instead of being only in a relation to the imaged reality ».

¹² « *Immersion* means that a player takes temporarily things included in (her) *imagined space* for a part of everydayness ».

¹³ « [...] a shift of attention from the real environment to certain parts of the game and the construction of a mental representation of the latter ».

Selon cet auteur, l'immersion psychologique est de quatre ordres : spatial, ludique, narratif et social. Ils correspondent aux niveaux spatial, ludique, narratif et social de la structure des jeux vidéo. Ils sont liés les uns aux autres et forment ensemble l'expérience de jeu du joueur.

Calleja (2011), pour sa part, souligne l'imprécision régnant, dans les *game studies*, quant à l'emploi de la notion d'immersion pour rendre compte de l'expérience du joueur. Pour pallier cette imprécision, il lui préfère la métaphore de l'incorporation, qui se définit comme l'assimilation de l'environnement d'un jeu dans la conscience du joueur alors que celui-ci s'incarne simultanément dans cet environnement à travers son avatar. L'immersion, dans un tel cadre, est ramenée au concept plus concret « d'engagement » (*involvement*). Pour les besoins de l'analyse, l'engagement est divisé en six dimensions : kinesthésique, spatial, partagé, narratif, affectif et ludique. Chaque forme d'engagement est représentée par un continuum qui illustre le degré d'attention que le joueur lui alloue.

La perspective cognitiviste jette un éclairage supplémentaire sur l'expérience vidéoludique dans les jeux de rôle en ligne en expliquant comment un participant se voit en mesure de mobiliser plusieurs cadres de l'expérience (GOFFMAN, 1991) simultanément ou d'osciller d'un cadre à l'autre. L'éclairage cognitiviste rend également compte de ce qui, chez nombre de chercheurs issus des *game studies*, a été conceptualisé en tant qu'immersion, c'est-à-dire comme une forme intense d'engagement vis-à-vis une dimension constitutive d'un jeu. En nous inspirant de Thon et de Calleja, nous mettrons donc de l'avant une alternative à la notion d'immersion à l'aide du phénomène de l'attention, conceptualisé par les sciences cognitives, appliqué au modèle des cadres de l'expérience vidéoludique que nous décrirons maintenant.

2. Les cadres de l'expérience vidéoludique

Les jeux de rôle, affirme Fine (1983), constituent à la fois des univers de discours et des mondes sociaux. Les mondes sociaux sont des « ensemble[s] délimité[s] de conventions sociales » (FINE, 1983, p. 181 [nous traduisons]) qui, suivant Goffman (1991), forment les cadres constitutifs de l'expérience à l'aide desquels l'individu donne sens à ses perceptions.

Fine emploie l'analyse des cadres de Goffman afin de comprendre comment les rôlistes interprètent leur expérience de jeu et comment ils passent d'un monde social à un autre.

Goffman (1991) distingue deux types de cadres, soit les cadres primaires et secondaires. Les cadres primaires relèvent de l'expérience de tous les jours. Ils permettent aux individus de donner un sens aux événements, de les mettre en situation, de les classer, etc. D'une part, on retrouve les cadres sociaux, qui relèvent d'une mise en scène dans les relations interpersonnelles ordinaires. De l'autre, on retrouve les cadres naturels, qui relèvent des forces naturelles. Les cadres secondaires consistent, quant à eux, en des cadres primaires modalisés¹⁴. Ils sont de cinq ordres : le faire-semblant (e.g. les fantômes, le théâtre), les rencontres sportives, les cérémonies, les réitérations techniques et les détournements. Le jeu apparaît, dès lors, comme un faire-semblant. Une activité modalisée est placée entre parenthèses (la fermeture et l'ouverture des rideaux lors d'une pièce de théâtre, par exemple). De plus, il existe des conventions de phasage qui précisent lorsqu'un événement est modalisé, lesquelles relèvent de la métacommunication au sens de Bateson (1977).

Dans cette optique, Fine (1983) décompose les jeux de rôle en trois niveaux interdépendants de significations :

- le cadre primaire des joueurs ;
- le cadre du jeu : ses règles et ses contraintes ;
- le cadre de la fantaisie du jeu : la diégèse au sein de laquelle les joueurs n'incarnent pas un personnage, mais où ils sont leur personnage.

Les deux derniers niveaux constituent des modalisations du cadre primaire. Ce sont des mondes de faire-semblant qui mettent entre parenthèses le monde réel.

Dans les jeux de rôle, les cadres mobilisés par les joueurs revêtent plusieurs degrés de stabilité. Ainsi, l'engagement des joueurs dans un cadre est d'une durée variable. Il dépend du degré d'absorption rendu possible par le système du jeu. Les joueurs commuteront rapidement et fréquemment entre deux cadres lors d'une phase monotone de la partie, sous la pression d'événements extérieurs (exemple : le téléphone qui sonne) ou lors d'une négociation entre les joueurs et l'arbitre. Toutefois, ils

¹⁴ Par exemple, le meurtre relève du cadre primaire. Lorsqu'il est simulé sur les planches d'un théâtre, il est modalisé.

demeureront longuement dans le cadre du jeu lors d'actions cruciales et captivantes ou dans le cadre primaire lorsque les interactions réelles entre les joueurs procureront plus de plaisir que le jeu lui-même.

Pour toute étude des jeux de rôle en ligne, il convient de distinguer leurs composantes principales : leur organisation sociale, leur structure formelle et leur monde du jeu. Ces trois composantes exigent des participants qu'ils oscillent entre plusieurs cadres au cours du jeu. Ces cadres sont constitutifs à la fois de l'expérience vidéoludique vécue au sein des jeux de rôle en ligne et au cours de manifestations de jeu extrinsèque¹⁵ qui s'y rapportent. En nous référant à Fine, nous distinguerons trois cadres qui font écho à ces composantes – le cadre primaire du jeu et les cadres secondaires ludique et diégétique –, et deux cadres primaires supplémentaires, les cadres méta-ludique et herméneutique, tous les cinq étant constitutifs de l'expérience vidéoludique dans ses dimensions intrinsèques et extrinsèques (SIANG ANG *et al.*, 2010) et étroitement interdépendants :

- le cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale, dans lequel se situent les joueurs en tant qu'individus. Ce cadre permet de rendre compte de l'expérience vécue par ces derniers à partir de situations dans lesquelles ils ont suspendu tout cadre primaire ou secondaire constitutifs de l'expérience vidéoludique intrinsèque, situations où prennent place les interactions sociales des participants (par opposition aux interactions des personnages) et où des événements extérieurs font intrusion dans le jeu et engendrent la rupture d'un cadre constitutif de l'expérience vidéoludique intrinsèque. Par exemple, deux joueurs qui s'échangent des trucs pour améliorer les compétences de leur personnage au combat mobilisent un tel cadre. Comme exemple de rupture de cadre, pensons à un trouble-fête (*griefer*)¹⁶ qui couvre d'insultes, proférées dans un langage contemporain, un joueur engagé dans le cadre diégétique d'un jeu médiéval-fantastique.

¹⁵ Selon Siang Ang, Zaphiris et Wilson (2010), le jeu intrinsèque (*intrinsic play*) est contenu dans les limites prédéterminées de la structure du jeu, alors que le jeu extrinsèque (*extrinsic play*) déborde ces limites ; il se manifeste dans les forums où les joueurs partagent des astuces en vue d'améliorer leurs performances de jeu ou publient des histoires qui enrichissent la description de leur personnage.

¹⁶ Les trouble-fête sont des individus résolus à nuire aux autres usagers/joueurs dans les MUVE et les MMOG (BAKIOGLU, 2009).

- Le cadre secondaire ludique correspond à l'expérience vécue par le joueur dans ses interactions avec son avatar (conçu comme simple véhicule) et avec la structure formelle du jeu. Il rend compte des schèmes mentaux mobilisés par le joueur dans le but d'interpréter en termes formels les situations et les événements vécus dans le cadre d'un jeu de rôle en ligne donné. Par exemple, les dégâts engendrés par un coup reçu par le personnage du joueur pourraient être interprétés sur le plan diégétique comme une mutilation, une blessure de guerre ou la conséquence d'une trahison. Sur le plan ludique, il sera plutôt interprété comme la perte d'*X* points de vie.
- Le cadre primaire méta-ludique est celui que mobilisent les joueurs dans leurs interactions avec d'autres joueurs en vue de réguler, de commenter, d'appliquer ou de modifier la structure formelle d'un jeu de rôle en ligne¹⁷. C'est à partir de là que l'on tente de régler des conflits entre joueurs, que l'on cherche des solutions pour régler des problèmes d'ordre technique, etc.
- Le cadre secondaire diégétique correspond à l'expérience vécue par le joueur en tant que joueur et/ou en tant que rôle ou personnage dans ses interactions avec le monde du jeu et les événements qui en sont constitutifs. Il concerne aussi l'expérience vécue en tant que joueur en interaction avec le rôle qu'il incarne ou son personnage. En adoptant un tel cadre, il interprète les situations et les événements qui surviennent en situation de jeu en termes diégétiques. Par exemple, dans un jeu de rôle d'inspiration médiévale-fantastique organisé sur *Second Life*, un participant peut interpréter l'intrusion d'un usager non-joueur dont l'avatar est habillé comme un homme du XXI^e siècle et qui pénètre dans son environnement virtuel en termes diégétiques comme une apparition divine ou la venue d'un mage fantasque ou d'un carnavalier.

¹⁷ Dans la mesure où des modifications puissent être apportées à ladite structure, comme c'est le cas dans les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (JRPEV) (voir DURET, 2013, 2014a,b,c).

- Le cadre primaire herméneutique (ou méta-textuel) est de deux ordres. Dans un premier temps, il permet au joueur de saisir son expérience vidéoludique dans une perspective holiste, globale, c'est-à-dire de rendre cohérents en tant que tout une expérience multiforme (issue d'interactions avec une organisation sociale, son rôle ou son personnage, une structure formelle, un monde du jeu) qui relève de cadres différents (primaires et secondaires) et qui peut être appréhendée en tant que récits *a posterioriques*¹⁸. Cet ordonnancement de l'expérience vidéoludique passe par la mise en récit (RICOEUR 1983, 1986). Il permet également de rendre compte de la relation dialectique entre le joueur vu comme individu et le jeu de rôle en ligne vu à la fois comme une organisation sociale, une structure formelle et un monde du jeu, sur le plan des migrations de la signification, c'est-à-dire ce qu'apporte au jeu l'individu (une vision du monde, des attitudes et des valeurs, une encyclopédie personnelle, etc.) et ce qu'apporte à l'individu le jeu en tant que texte. Dans un deuxième temps, le cadre herméneutique est celui que mobilisent les joueurs dans leurs interactions avec d'autres joueurs en situation de jeu intrinsèque et extrinsèque à propos de l'intertexte qui nourrit un jeu de rôle en ligne et au regard de la posture interprétative vis-à-vis de cet intertexte.

Les cadres méta-ludique et méta-textuel sont qualifiés de « primaires » parce qu'ils désignent le cadre social vers lequel les joueurs retournent lorsqu'ils s'extraitent momentanément des cadres secondaires ludique ou diégétique pour faire un retour sur l'expérience vécue dans ces derniers. Le préfixe « méta » est entendu ici en tant que « ce qui dépasse, englobe » (LE PETIT ROBERT, 2013). Le cadre primaire est le contexte du cadre secondaire. En d'autres termes, le cadre secondaire est enchâssé dans le cadre primaire. Les cadres méta-ludique et méta-textuel constituent donc les mondes sociaux à partir desquels sont pensées, interrogées, critiquées ou remises en question les modalités des cadres ludique et diégétique qui permettent aux joueurs de définir les situations ludiques et diégétiques.

La distinction entre cadres primaires et cadres secondaires nous permet de savoir avec quelles composantes du jeu le joueur est engagé (monde du jeu, structure formelle,

¹⁸ Par récits *a posterioriques*, il faut entendre, dans le cadre des jeux de rôle, les récits élaborés par les joueurs et qui relatent après-coup les événements vécus par leur personnage en situation de jeu.

organisation sociale). Elle nous permet également de départager ce qui relève, dans l'expérience vidéoludique, du jeu intrinsèque et du jeu extrinsèque. Toutefois, cette distinction ne nous permet pas de décrire le degré d'engagement du joueur avec chacune des composantes du jeu, c'est pourquoi nous avons recouru, à l'instar de Thon et Calleja, au concept d'attention tel que défini par la psychologie cognitive.

3. Une alternative à la notion d'immersion

Comme le résume Lemaire (1999), l'attention est vue par les chercheurs des sciences cognitives comme la capacité à sélectionner une partie des stimuli en provenance de l'environnement, une forme de concentration mentale ou une entité qui nous permet un accès conscient au contenu de notre mémoire. Les différentes théories de l'attention sélective postulent que dans certaines situations, résoudre une tâche ou faire face à une situation exige du système attentionnel d'un individu qu'il gère un flot d'informations qui dépasse ses capacités, de sorte que ses ressources attentionnelles sont allouées aux aspects de la tâche ou de la situation les plus pertinents à un moment donné, ce qui implique une sélection des informations qui répondent à ces aspects, lesquelles pourront alors être traitées en profondeur (BADDELEY; HITCH, 1994) (LEMAIRE, 1999) (STURM; WILLMES, 2001). Ainsi, selon Allport (1987), la principale fonction de l'attention est de sélectionner des objets, des événements et des actions qui sont pertinents pour les actions immédiates et futures d'un individu, ce qui inclut les actions internes comme les représentations mentales, par exemple.

Il est possible d'exécuter plusieurs tâches simultanément, toutefois, les ressources attentionnelles allouées à chacune seront moindres que pour l'exécution d'une seule tâche. Le sujet soumis à ces tâches sera donc moins performant. De plus, il existe des risques d'interférences entre les tâches. Enfin, les performances seront affectées par les facteurs suivants : la ressemblance ou la proximité entre les tâches, le niveau d'expertise lié à l'une des tâches et leur niveau de difficulté. Des tâches liées à des stimuli différents (iconiques et échoïques, par exemple) interféreront peu ou pas l'une avec l'autre (BROADBENT, 1982) (PASHLER, 1993). Par exemple, il est possible de communiquer avec un autre joueur tout en portant attention à une scène d'action entre deux personnages. Sur le plan de l'expertise, on peut envisager qu'un

joueur expérimenté puisse diriger habilement son avatar tout en élaborant mentalement un moyen d'extraire son personnage d'une relation amoureuse devenue gênante, alors qu'un débutant pourrait à peine répondre à une question simple. Enfin, un joueur impliqué dans un combat contre un ennemi redoutable ne sera vraisemblablement pas apte à mener une conversation en parallèle.

Selon Yantis (1998), les chercheurs distinguent l'attention dirigée par les buts (traitements descendants) et l'attention dirigée par les stimuli (traitements ascendants) et, conséquemment, selon Posner (1980), si un déplacement de l'attention est souvent une décision volontaire, des stimuli peuvent également attirer l'attention sur eux.

En quoi le phénomène de l'attention est-il pertinent pour l'expérience vidéoludique dans les jeux de rôle en ligne? Dans un premier temps, il rend compte du fait qu'un joueur plongé dans une expérience aussi complexe que celle vécue dans de tels jeux se voit dans l'obligation de prioriser certaines interactions (tâches) – avec la structure formelle du jeu, le monde du jeu, etc. – au mépris d'autres lorsqu'elles exigent des ressources attentionnelles importantes pour être effectuées, qu'elles exigent la mobilisation de processus mentaux similaires (des processus inférentiels, par exemple) ou qu'elles impliquent des stimuli appartenant au même mode. À l'inverse, il explique qu'un joueur expérimenté puisse exécuter plusieurs tâches simultanément et que certaines autres puissent être menées de front, que le joueur soit ou non expérimenté, pour peu qu'elles soient de nature différente. Dans un deuxième temps, le phénomène de l'attention, défini comme un continuum, rend compte du degré d'engagement du joueur avec une composante du jeu (CALLEJA, 2011). Dans un troisième temps, et en termes de cadres de l'expérience vidéoludique, le phénomène de l'attention explique que les joueurs oscillent entre les cadres de l'expérience selon les interactions qu'ils priorisent en situation de jeu ou que, au contraire, ils mobilisent plusieurs cadres à la fois. Les priorités sont définies, notamment, par la nature de la tâche (un joueur cadrera un combat en termes ludiques plutôt que diégétiques, dans la mesure où il exigera un effort kinesthésique important¹⁹, même si ce combat est traduit par la suite en termes diégétiques) et par le surgissement impromptu de stimuli, d'événements ou d'actions qui exigent un changement de cadre (par exemple, un joueur engagé dans la diégèse du

¹⁹ Selon Calleja (2011), la kinesthésie est un engagement relevant des modes de contrôle des avatars au sein de l'environnement de jeu (actualisation de l'engagement tactique). Nous le traduisons en termes ludiques dans la mesure où il se rapporte à la structure formelle du jeu, ses règles et ses paramètres.

jeu passera du cadre diégétique au cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale advenant le cas où un autre joueur entrera avec lui en conversation en tant que joueur plutôt qu'en tant que personnage sur un canal de communication réservé aux échanges entre personnages, puis il passera au cadre méta-ludique lorsqu'il lui expliquera qu'il a commis un faux pas).

Les définitions de l'immersion que nous avons vues traduisent un ensemble de types d'engagements exigés de la part du participant avec différents niveaux du jeu. Ainsi, l'immersion dans le rôle/personnage, dans l'histoire, dans le monde du jeu et les histoires qui y sont générées, dans la structure formelle et dans l'environnement virtuel conçu comme un ensemble de stimuli audiovisuels se rapportent à l'engagement du participant dans le monde du jeu, la structure formelle et l'environnement virtuel du jeu. Dans nos termes, ces composantes et ces formes d'immersion correspondent aux cadres de l'expérience vidéoludique que nous avons décrits plus haut. Nous avons indiqué les équivalences dans le tableau ci-dessous.

Niveau du jeu	Forme(s) d'immersion	Cadre(s) de l'expérience
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans le personnage (HARVIAINEN, 2003) (LAPPI, 2007) (RYAN, 2001); • Immersion dans une conscience extérieure / « Eläytyminen » (POHJOLA, 2003); • Absorption dans le personnage (FINE, 1983); • Fusion entre l'horizon de compréhension du joueur et de son personnage (HARDING, 2007); • Immersion dans la personnalité d'un personnage (LUKKA, 2011). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans l'histoire (MURRAY, 1998); • Immersion dans le récit (RYAN, 2001); • Immersion narrative (HELIO, 2004); (HARVIAINEN, 2003) (WESTLUND, 2004); • Immersion imaginaire (ERMI; MÄYRÄ, 2005). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans le monde du jeu (BALZER, 2011) (DOUGLAS; HARGADON, 2000) (HARVIAINEN, 2003) (MATEAS, 2004); • Immersion imaginaire (Ermi et Mäyrä 2005); • Immersion dans le cadre diégétique du jeu (STENROS; HAKKARAINEN, 2003); • Immersion avec la diégèse (JENKINS, 2006); • Immersion dans un espace imaginé (LAPPI, 2007). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Structure formelle	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans la structure formelle; • Immersion basée sur le défi (ERMI; MÄYRÄ, 2005); • « Flow » (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). 	Cadre ludique ; Cadre méta-ludique ; Cadre herméneutique.
Environnement virtuel	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans l'environnement virtuel (stimuli échoïques et iconiques); • Immersion perceptuelle (MURRAY, 1998) (THON, 2008); • Immersion sensorielle (ERMI; MÄYRÄ, 2005) ; 	Cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale ; Cadre ludique ; Cadre méta-ludique ; Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.

Tableau no. 1 : Formes d'immersion et cadres de l'expérience

L'immersion dans le personnage, dans l'histoire et dans le monde du jeu correspondent toutes trois au niveau du monde du jeu, dans la mesure où celui-ci constitue le cadre dans lequel se déploient les événements qui deviendront des récits *a posterioriques* et que sans lui, l'engagement du joueur dans un rôle ou un personnage est impossible. En effet, pour qu'il y ait un tel engagement, le personnage doit être mis en contexte et ce contexte est le monde du jeu : le passé du personnage, de sa famille, de

son village ou de sa ville, de sa nation, ses traditions, sa culture, son éducation, etc., toutes ces dimensions appartiennent au monde du jeu et donnent une profondeur au personnage sans laquelle ce dernier ne constituerait qu'un simple véhicule pour le joueur dans l'environnement virtuel du jeu. À ces niveaux, nous avons fait correspondre les cadres diégétique et herméneutique. Toutefois, seul le cadre diégétique traduit l'engagement du joueur avec le monde du jeu, son personnage et les histoires en cours. Le cadre herméneutique rend compte, quant à lui, d'une réflexion sur son engagement et sur son expérience de jeu, réflexion qui implique une distanciation.

Les cadres ludique et méta-ludique entretiennent avec la structure formelle une relation analogue aux cadres diégétique et herméneutique avec le monde du jeu. Le cadre herméneutique se rapporte également à la structure formelle, puisqu'il intègre l'expérience vidéoludique comme un tout et parce qu'il rend compte des migrations de sens entre le joueur et le texte et entre le texte et le joueur.

L'immersion perceptuelle correspond à l'environnement virtuel, puisque celui-ci constitue une représentation concrète des niveaux du monde du jeu et de la structure formelle. Elle est donc traduite en stimuli échoïques et iconiques. Les cadres ludique, méta-ludique, diégétique et herméneutique s'y rapportent tous les quatre. L'environnement virtuel, en effet, est l'espace au sein duquel les joueurs s'engagent dans le monde du jeu ou la structure formelle et il constitue également le contexte dans lequel s'effectuent des activités d'ordre méta-ludique et herméneutique, bien que ces dernières aient aussi lieu en dehors de l'environnement virtuel (sur des blogs et des forums, dans des fanzines, etc.). En tant qu'il permet la téléprésence, l'environnement virtuel est également le lieu où joueurs et non-joueurs interagissent entre eux, s'engagent dans des relations sociales plus ou moins intimes, plus ou moins chargées émotionnellement. Ce faisant, ils s'engagent dans le cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale. Mettre de l'avant ce cadre offre un avantage que n'offre pas le concept d'immersion, puisqu'il permet de rendre compte des jeux de rôle en ligne en tant que phénomènes sociaux et des engagements des joueurs dans des relations sociales.

Conclusion : retour sur le concept d'immersion

L'emploi courant de la métaphore de l'immersion par de nombreux chercheurs des *game studies* – une métaphore qui fait de la sensation d'appartenir à une réalité autre un équivalent de la sensation que l'on éprouve lorsque l'on est submergé par un liquide –, s'explique par le fait qu'elle illustre un haut degré d'engagement de la part du joueur avec plusieurs composantes du jeu. Dans notre entreprise de définition de l'expérience vidéoludique des jeux de rôle en ligne, nous ne nous référons pas à une telle métaphore : la plupart des auteurs qui se sont penchés sur l'expérience de jeu en termes d'immersion n'ont relevé qu'une seule de ses dimensions, si bien que dans leur optique, il est possible d'envisager que des joueurs atteignent un engagement profond avec la composante du jeu qui répond à cette dimension. En effet, un point de vue unidimensionnel sur l'expérience vidéoludique leur permet d'envisager un état dans lequel toutes les ressources attentionnelles du joueur lui sont consacrées. Or, nous avons vu que les différentes composantes que nous avons mises au jour dans les jeux vidéo et les jeux de rôle en ligne sont susceptibles de susciter un certain niveau d'engagement et que ces niveaux sont interdépendants, voire, parfois, concurrents (en raison, notamment, des antagonismes liés au style de jeu et à la coprésence, dans les environnements virtuels, de joueurs et d'individus qui n'adoptent pas une attitude ludique, à l'image des trouble-fête, par exemple). Dès lors, une expérience vidéoludique multidimensionnelle exige une répartition des ressources attentionnelles qui limite les possibilités d'engagements profonds et soutenus. En d'autres termes, l'oscillation du joueur entre plusieurs cadres ou la coprésence de plusieurs cadres rend problématique l'atteinte d'une sensation d'immersion.

Références

Allport, A. « Selection for Action: Some Behavioral and Neurophysiological Considerations of Attention and Action ». In: Heuer, H.; Sanders, A. F. (Org.) *Perspectives on Perception and Action*. Hillsdale, NJ: Erlbaum Publishing, 1987. pp. 395-419.

Baddeley, Alan; Hitch, Graham. « Development in the Concept of Working Memory ». *Neuropsychology*, v.8, n.4, p. 485-493, 1996.

Bakioglu, Burcu. « Spectacular Interventions in Second Life : Goon Culture, Griefing, and Disruption in Virtual Spaces ». *Journal of the Virtual World Research*, v.1, n.3 (2-2009), < <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/291> > Page consultée le 20 février 2012

Balzer, Myriel. « Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2011), p. 32-43, < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 25 mars 2013.

Bateson, Gregory. « Une théorie du jeu et du fantasme ». *Vers une écologie de l'esprit, Tome I*. Paris : Éditions du Seuil, 1977. pp. 247-264.

Bizzocchi, Jim. « Le rôle de la narration dans les jeux et les simulations éducatifs ». In : Sauvé, L.; Kaufman, D. (Org.) *Jeux et simulations éducatifs : Études de cas et leçons apprises*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 2010. pp. 95-116.

Boss, Emily Care. « Thoughts on Why Immersion Is a Tar Baby », *The Forge Forums Read-Only Archives*, (2002) < <http://www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=4640> > Page consultée le 20 juin 2013.

Broadbent, D. E. « Task combination and selective intake of information ». *Acta Psychologica*, n° 50, p. 253-290, 1982.

Calleja, Gordon. *In-Game : From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press, 240 p., 2011.

Csikszentmihalyi, Mihayil. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 336 p., 1990.

Dormans, Joris. « Lost in a Forest: Finding New Paths for Narrative Gaming ». *Game Research*, (2006) < <http://game-research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming> > Page consultée le 22 avril 2013.

Douglas, Yellowlees; Hargadon, Andrew. « The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow ». In: 11th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, San Antonio. New York: ACM Press, 2000. pp. 153-160.

Duret, Christophe. « Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et communauté herméneutique conflictuelle : l'expérience ludique des joueurs sur les "sims" goréens », *Communication, lettres et sciences du langage*, v.7, n.1, p. 4-20, 2013.

Duret, Christophe. *Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : définition et enjeux théoriques*. Sherbrooke. 2014a. Mémoire de maîtrise, Université de Sherbrooke, 167 p. < <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67> > Page consultée le 14 mars 2014.

Duret, Christophe. « Expérience vidéoludique, dynamique sociale et dynamique textuelle : les jeux de rôle goréens dans Second Life ». In : Barnabé, F.; Dozo, B.-O. (Org.) Liège : Éditions Bebooks, 2014b (à paraître).

Duret, Christophe. « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's Gorean Community ». Ruggiero, Dana. (Org.) *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*. Hershey, PA: Idea Group Publishing, 2014c (à paraître).

Ermi, Laura; Mäyrä, Frans. «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion». In: Castell, S. de; Jenson, J. (Org.) *Changing Views : Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, 2005. pp. 15-27.

Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago et Londres : University of Chicago Press, 283 p., 1983.

Gade, Morten. « Interaction: The Key Element of Larp ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp.66-71.

Genette, Gérard. *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil, 286 p., 1972.

Goffman, Erving. *Les cadres de l'expérience*. Paris : Éditions de Minuit, 573 p., 1991.

Harding, Tobias. « Immersion Revisited : Role-playing as Interpretation and Narrative ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhague: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 26-33.

Harviainen, J. Tuomas. « The multi-tier game immersion theory ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 196-201.

Heliö, Satu. « Role-Playing : A Narrative Experience and a Mindset ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp. 65-73.

Hitchens, Michael; Drachen, Anders. « The Many Faces of Role-Playing Games ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2009), p. 3-21 < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 20 octobre 2012.

Holter, Matthijs. « Stop Saying "Immersion"! ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhague: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 20-22.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York et Londres: New York University Press. 308 p., 2006.

Lappi, Ari-Pekka. « Playing beyond facts: immersion as a transformation of everydayness ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhague: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 74-79.

Le Petit Robert de la langue française. « Méta », (2013), < <http://www.lerobert.com> > Page consultée le 12 juin 2013.

Lemaire, Patrick. *Psychologie cognitive*. Bruxelles : Éditions de Boeck. 543 p., 1999.

Lukka, Lauri. « The Dual-Faceted Role », Henriksen, T. D.; Bierlich, C.; Hansen, K. F.; Kolle, V. *Think larp: academic writings from KP2011*. Copenhague : Rollespilsakademiet, 2011. pp. 154-170.

Mateas, Michael. « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games ». *Future Cinema Course*, (2004), < <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf> > Page consultée le 12 octobre 2012.

Montola, Markus. « Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp.82-89.

Montola, Markus. « The Invisible Rules of Role-Playing : The Social Framework of Role-Playing Process ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2009), < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 20 octobre 2012.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press, 324 p., 1998.

Padol, Lisa. « Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games », (1996), < <http://www.recappub.com/games.html> > Page consultée le 25 avril 2013.

Pashler, H. « Doing two tasks at the same time ». *American Scientist*, n.81, p. 46-55, 1993.

Pohjola, Mike. « Manifesto of the Turku School ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 34-39.

Pohjola, Mike. « Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp.81-96.

Posner, M. I. « Orienting of Attention », *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, n.32, p. 3-25. 1980.

Ricœur, Paul. *Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Éditions du Seuil, 404 p., 1983.

Ricœur, Paul. *Du texte à l'action : Essais d'herméneutique II*. Paris : Éditions du Seuil, 452 p., 1986.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres : The Johns Hopkins University Press, 399 p., 2001.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln : University of Nebraska Press, 422 p., 2004.

Salen, Katie et Eric Zimmerman. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 688 p., 2003.

Siang Ang, Chee; Zaphiris, Panayiotis; Wilson, Stephanie. « Computer Games and Sociocultural Play : An Activity Theoretical Perspective », *Games and Culture*, v.4, n.5, p. 354-380, 2010.

Stenros, Jaakoo; Hakkarainen, Henri. « *The Meilahti Shool Thoughts on Role-Playing* ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 54-64.

Sturm, W.; Willmes, K. « On the functional neuroanatomy of intrinsic and phasic alertness », *Neuroimage*, n.14, p. 76-84, 2001.

Thon, Jean-Noël. « Immersion Revisited : On the Value of a Contested Concept ». In: Olli, L.; Wirman, H.; Fernandez, A. (Org.) *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi : Lapland University Press, 2008. pp. 29-43.

Westlund, Aksel. « The Storyteller's Manifesto ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp. 249-257.

White, William J.; Boss, Emily Care; Harviainen, J. Tuomas. « Role-Playing Communities, Cultures of Play and the Discourse of Immersion », In: Torner, E.; White, W. J. (Org.) Jefferson et Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. pp. 71-86.

Yantis, S. « Control of Visual Attention ». Pashler, H. (Org.) *Attention*. Hove: Psychology Press, 1998. pp. 223-256.

Zabban, Vinciane. « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) ». *Terrains & travaux*, n.15, p. 81-104, 2009.