

L'avatar de jeu vidéo.
De la composante ludique à l'opérateur de réflexivité

Julie Delbouille (Boursière Fresh) - 4 mai 2017



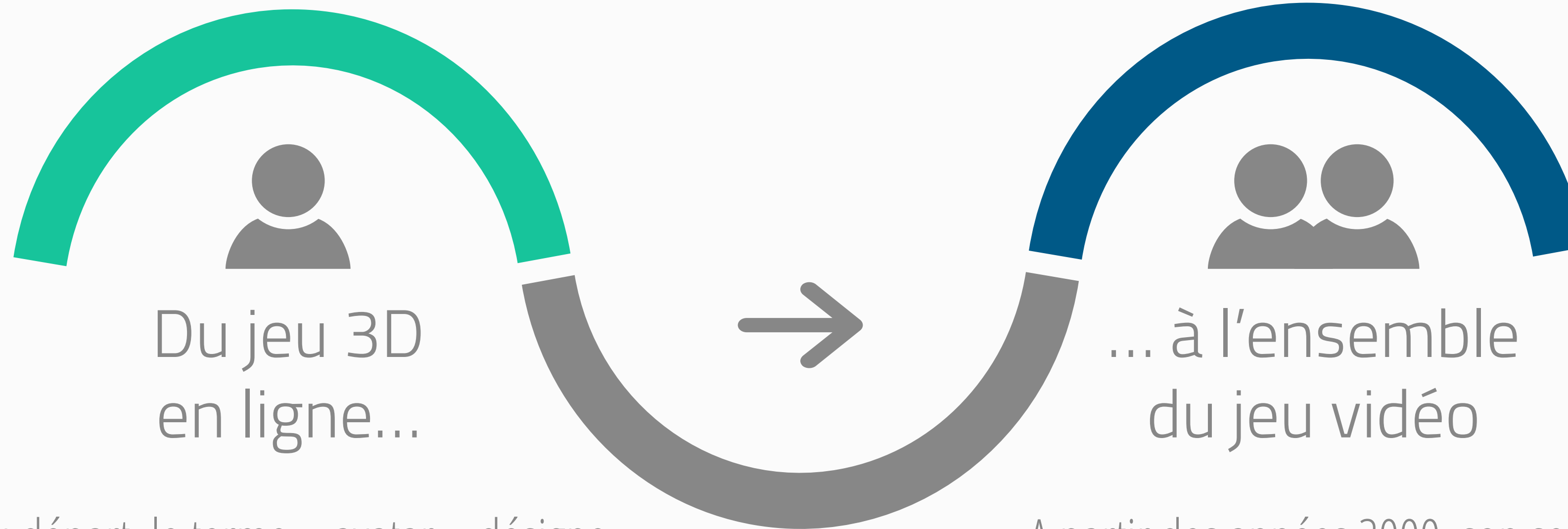
À la découverte de l'avatar

Dans la première partie, l'avatar sera envisagé en tant que composante ludique, d'un point de vue théorique (définitions, typologies, principaux auteurs et concepts).

Dans la seconde partie, l'avatar servira de point de départ pour aborder d'autres points théoriques complexes, tels que l'immersion ou le rapport au corps dans le jeu vidéo.



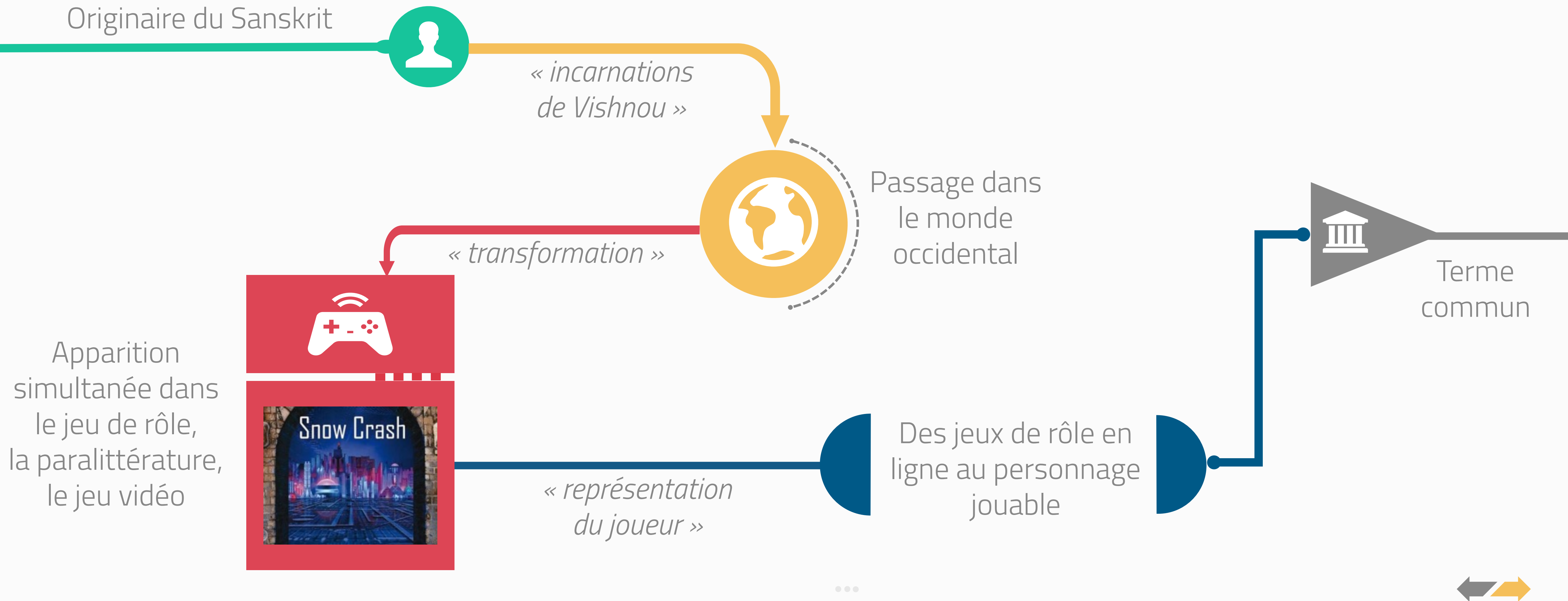
Définitions traditionnelles de l'avatar



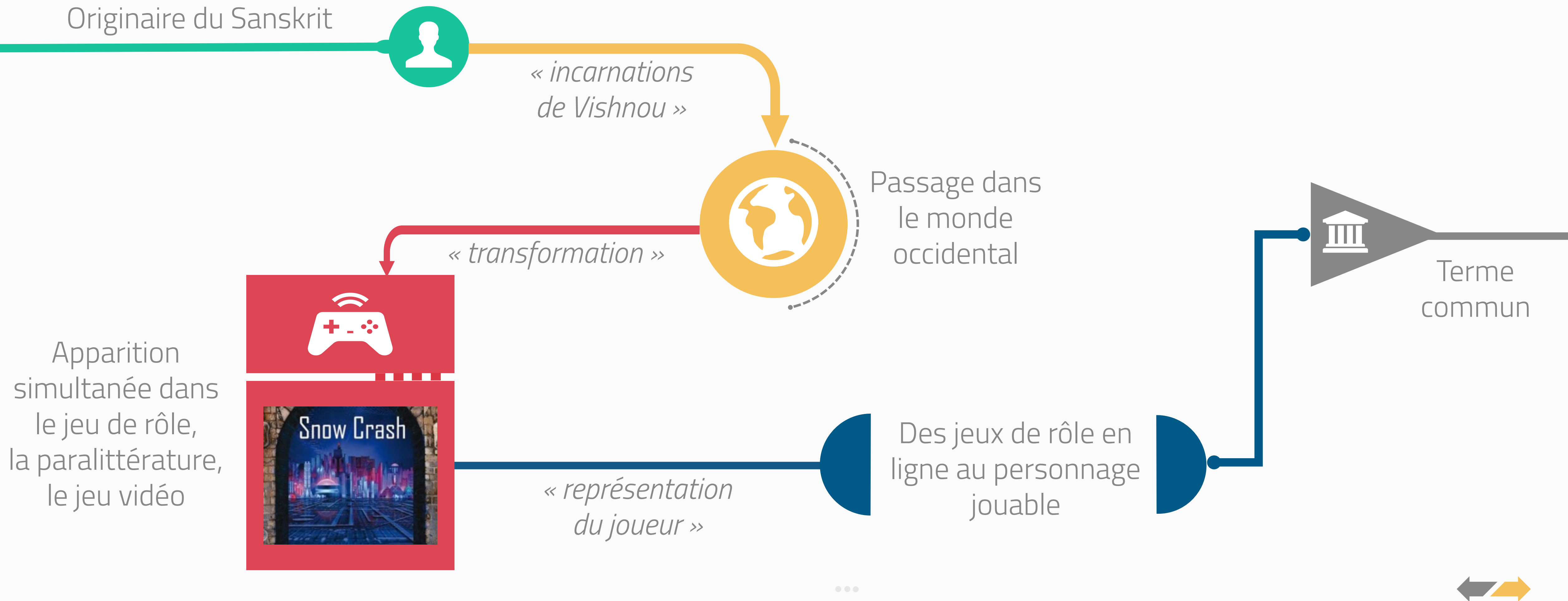
Au départ, le terme « avatar » désigne avant tout les personnages incarnés par le joueur dans les mondes numériques — et plus particulièrement dans les univers persistants des jeux massivement multijoueurs en ligne.

A partir des années 2000, son sens subit un glissement dans la recherche scientifique : il tend de plus en plus à désigner toute représentation du joueur à l'écran.

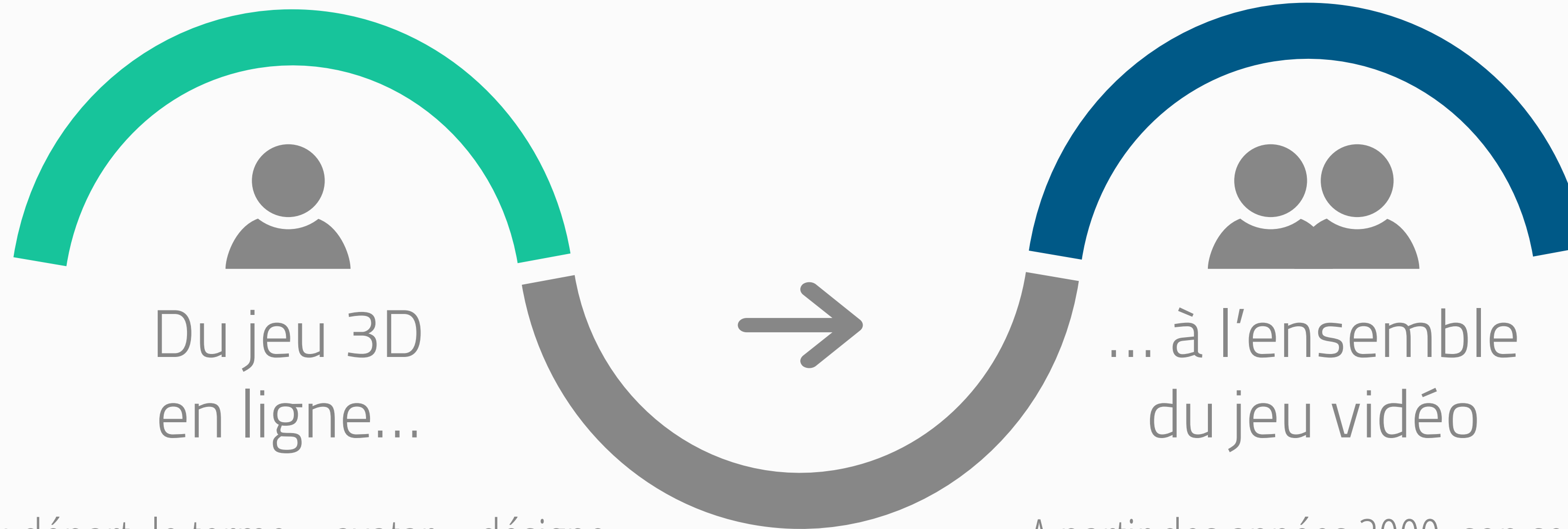
Généalogie du terme « avatar »



Généalogie du terme « avatar »

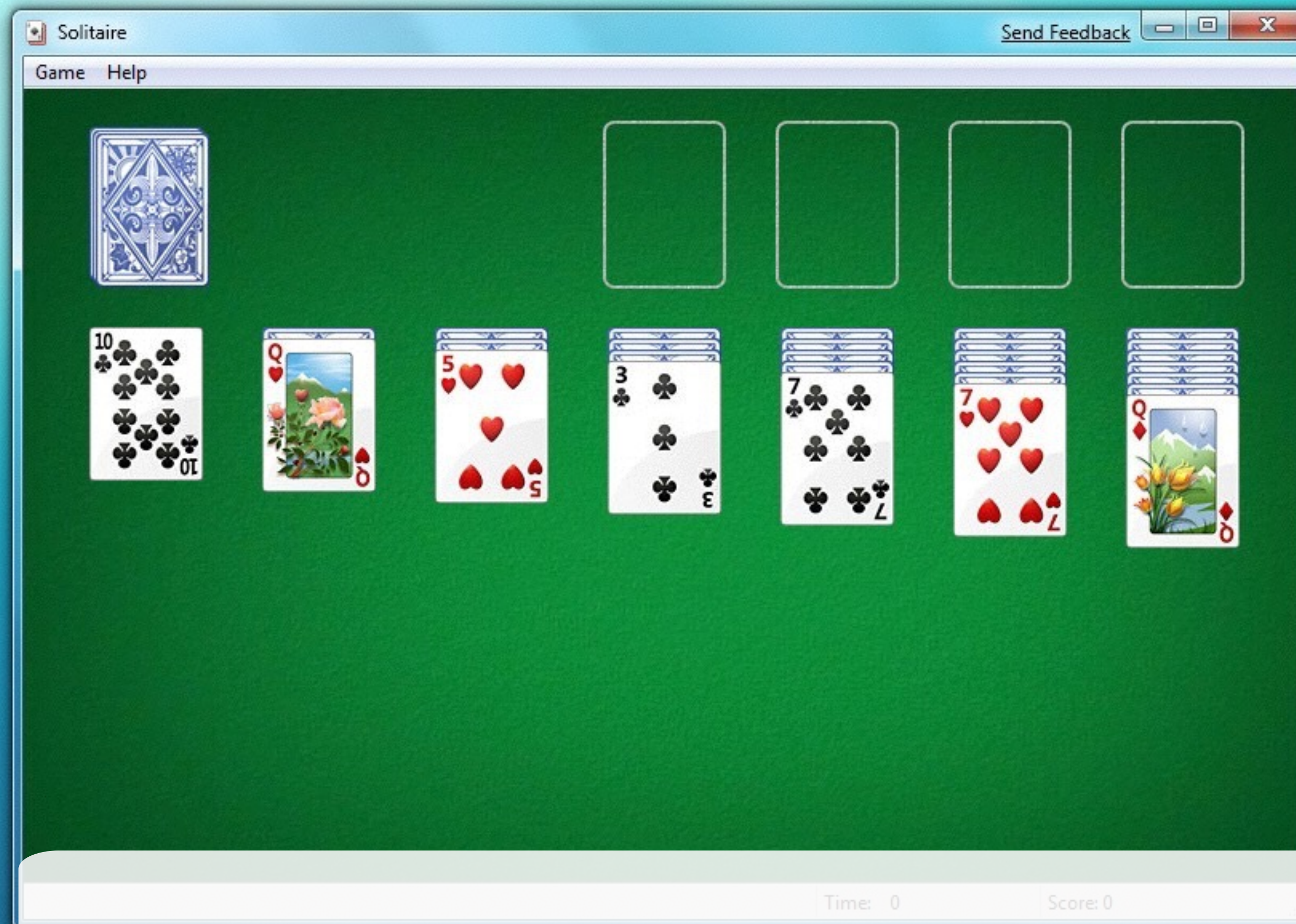


Définitions traditionnelles de l'avatar



Au départ, le terme « avatar » désigne avant tout les personnages incarnés par le joueur dans les mondes numériques — et plus particulièrement dans les univers persistants des jeux massivement multijoueur en ligne.

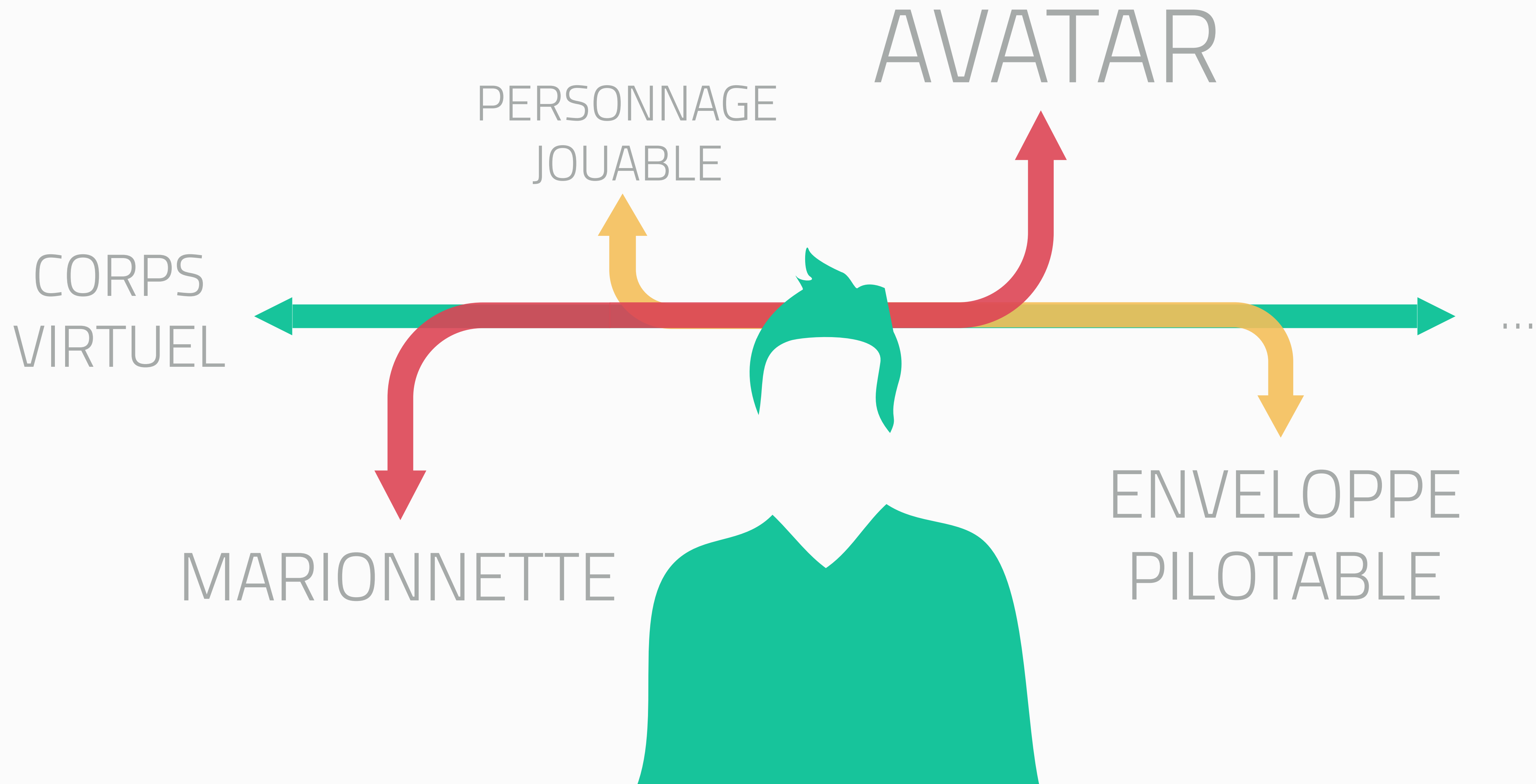
A partir des années 2000, son sens subit un glissement dans la recherche scientifique : il tend de plus en plus à désigner toute représentation du joueur à l'écran.



L'exemple du Solitaire

La manipulation d'un avatar n'est pas la seule catégorie d'expérience proposée par le jeu vidéo. En effet, de nombreux jeux ne possèdent pas d'avatar — comme, par exemple, le Solitaire, ou encore les jeux qui projettent directement les mouvements de notre propre corps à l'écran.

Dénominations et termes associés



Quelques exemples de théories de l'avatar



Fanny Georges

« Avatars et identités »
(typologie : avatar-marionnette, avatar-masque et avatar-mouvement)

Amato et Perény

« Les avatars jouables des mondes numériques »
(concepts d'enveloppe pilotable et de faitiche iconique)



Sébastien Genvo

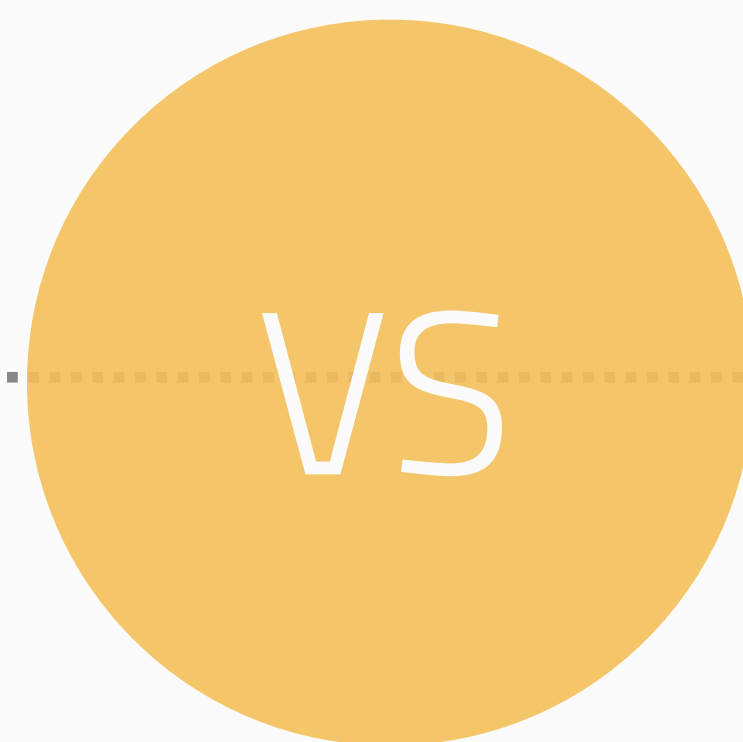
« Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo »
(comment l'avatar concourt à renforcer la jouabilité d'un système de jeu)

Deux approches de l'avatar

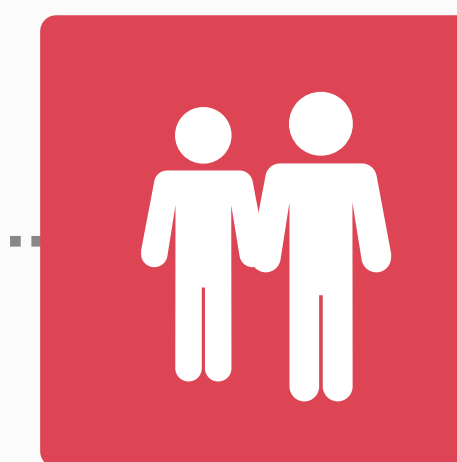
L'avatar
en tant qu'outil



« a little more than a cursor »
« équipement »
« outil »
« véhicule »



L'avatar
en tant que personnage



« personnage comme composante d'un
univers fictionnel »
« personnage pris au sein d'une
narration »

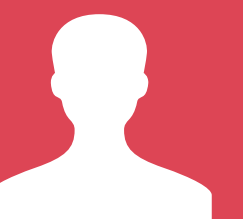




Enjeux de l'immersion

La frontière entre réel et virtuel est convoquée de manière récurrente, notamment au sein des game studies, et doit être remise en question (cf. la distinction entre réel, virtuel et actuel chez Deleuze).

Cette communication souhaite plutôt interroger un des paradigmes systématiquement associés aux mondes virtuels : l'immersion.



Interroger le paradigme de l'immersion



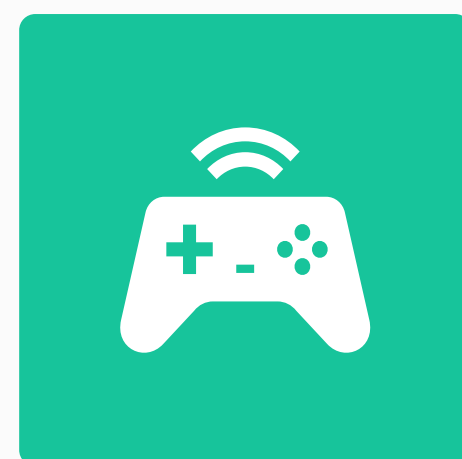
Une métaphore récurrente...

La métaphore de l'immersion est récurrente pour désigner la plongée au sein d'un univers virtuel (tel que le jeu vidéo), et est utilisée en parallèle d'autres termes (tels que présence et engagement).



... aux frontières floues...

Sa définition varie d'un auteur à l'autre, désignant aussi bien l'engagement, que l'impression de réalisme, l'addiction au jeu, la suspension d'incrédulité, l'identification à un personnage, ...



... et à l'utilisation idéalisée

Utilisée comme argument commercial, elle est régulièrement décrite comme un état désirable pour le joueur (cf. critique par Salen et Zimmerman).

L'immersion comme « absorption » ou « transport »

L'immersion comme absorption

Idée d'être immergé au sein du jeu. Forme d'immersion (Salen & Zimmerman, Gorfinkel) qui n'est pas propre au jeu vidéo. Emprunts à la théorie du flow (Csíkszentmihályi).



L'immersion comme transport

Idée d'être transporté au sein du jeu, d'y être ancré, de « l'habiter » (Calleja). Spatialisation propre aux environnements virtuels. Moins souvent considérée au sein des game studies.

Quelques théories de l'immersion

Douglas & Hargadon

Douglas & Hargadon établissent une différence entre l'immersion (qui prend place dans le cadre défini par le texte) et l'engagement (qui suppose une expérience plus critique et distante).

Brown & Cairns

Brown & Cairns proposent de percevoir l'immersion comme une échelle à trois degrés, allant de *l'engagement*, et de *l'engrossment* à la *total immersion*.



Ermi & Mäyrä

Ermi & Mäyrä proposent un modèle qui permet de penser l'immersion comme un phénomène multidimensionnel (*sensory, imaginative, et challenge-based immersion*). Cf. Arsenault & Picard.

Calleja

Calleja souligne l'importance de l'immersion par transport et plaide pour l'utilisation du terme « incorporation », afin de rompre avec le paradigme classique de l'immersion.

La notion de présence

Utilisation du terme

- le terme « téléprésence » est utilisé dès 1980 par Minsky dans le cadre des téléopérations ;
- les termes « téléprésence » et « présence virtuelle » sont principalement utilisés conjointement (cf. Held & Durlach) ;
- Slater établit une distinction entre « présence » et « engagement ».

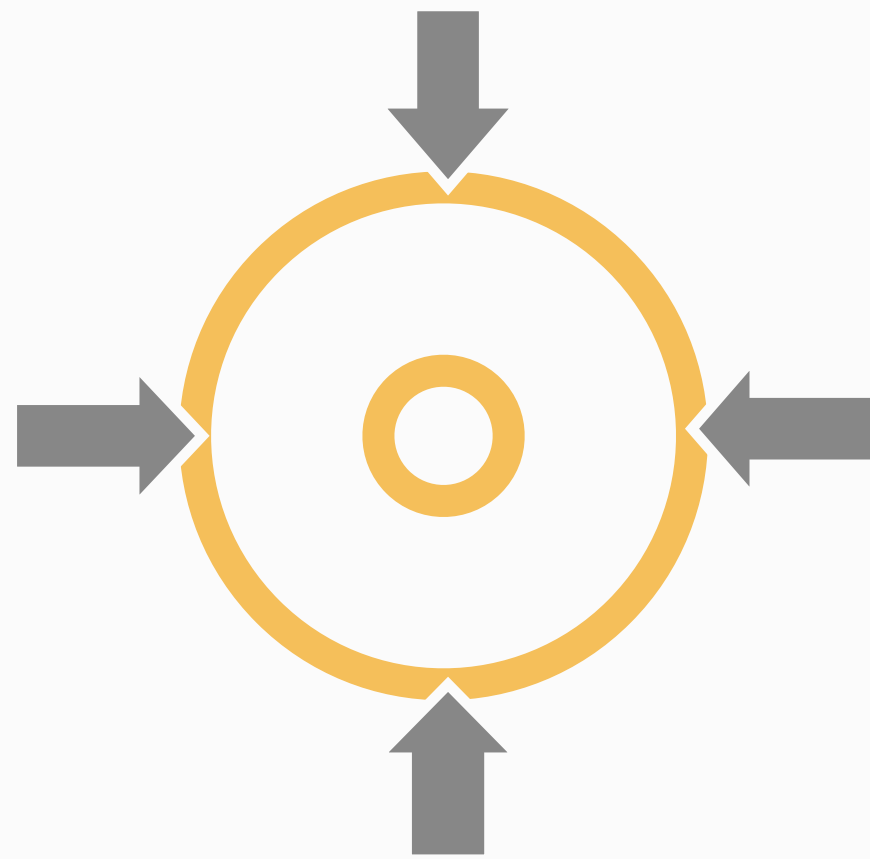


Croisement avec l'immersion

- Slater & Wilburg définissent l'immersion comme ce que le système est capable de mettre en place, et la présence comme la réaction de l'humain à l'immersion ;
- Witmer & Singer décrivent au contraire l'immersion comme un état psychologique et la présence comme un mélange d'immersion et d'*involvement* (vision la plus communément adoptée au sein des game studies).

La théorie de la présence est marquée par un paradoxe : alors que le terme est au départ employé pour désigner à la spécifié d'une technologie ergodique, il est rapidement appliqué à des objets non ergodiques.

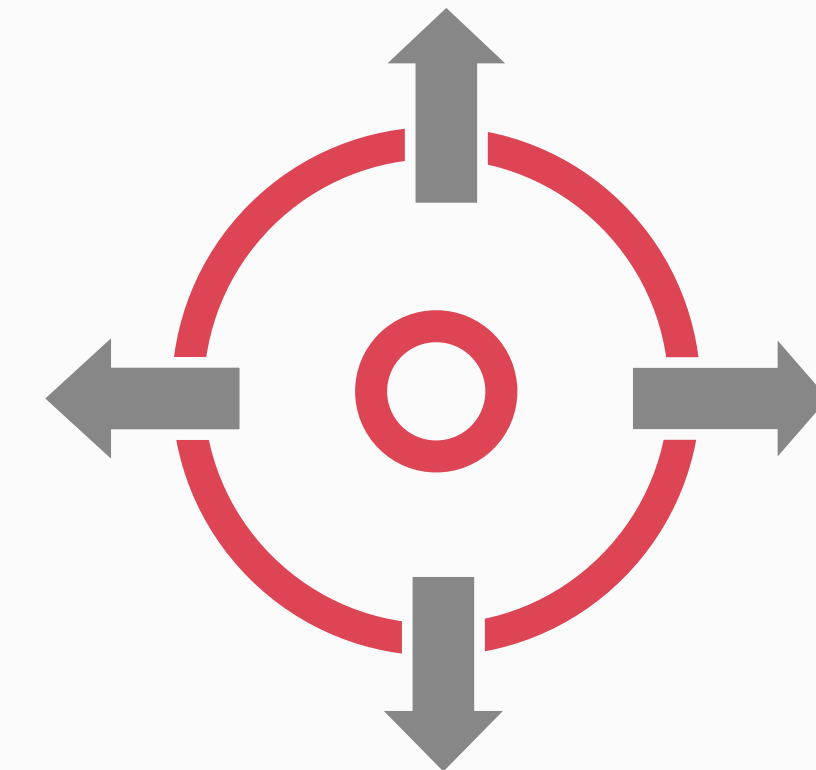
Pourquoi le paradigme de l'immersion est-il problématique ?



La généalogie du terme est longue et complexe, et emprunte à de multiples champs théoriques (donnant un caractère flou à son usage).



Le caractère désirable de l'état d'immersion est peu remis en question (en faisant *de facto* l'objectif tacite de toute oeuvre vidéoludique).

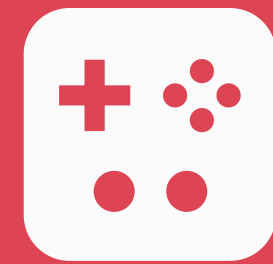


Son omniprésence et les modèles théoriques qui en dérivent ne prennent pas en compte toutes les pratiques (jeu secondaire, détournements, ...).

Le jeu secondaire

La notion de « joueur secondaire » apparaît notamment sous la plume de Newman dans *Game Studies*.

Le terme fait référence au fait de « jouer » (au sens de « prendre un plaisir ludique ») sans interagir directement avec le jeu (en observant quelqu'un d'autre en train de jouer, que ce soit en direct ou en différé, en présentiel ou en ligne).

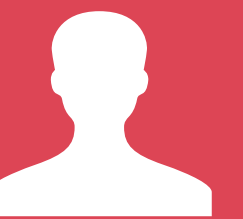




Dépasser l'immersion

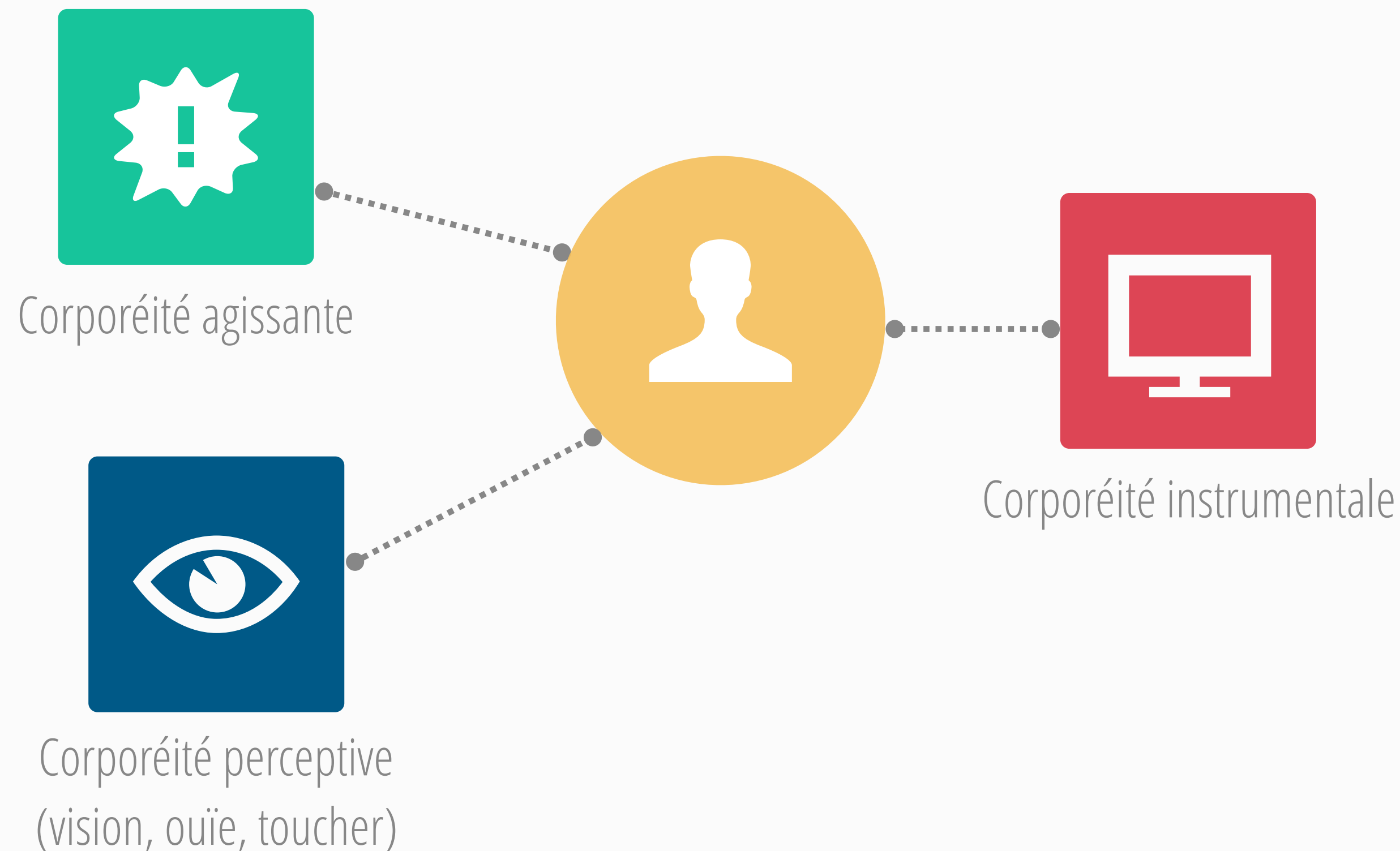
Associer trop étroitement la notion d'immersion au jeu ne permet pas de rendre compte des différentes formes de relations que les joueurs entretiennent avec le jeu.

Qu'il s'agisse des engagements « faibles » (jouer en pratiquant une autre activité), du jeu au second degré (comme dans les let's play), du jeu secondaire ou encore de la création comme activité ludique.



Corporéités et posture vidéoludique

Amato distingue trois instances corporelles assurant le transfert de présence du joueur :



« Mais si faire l'expérience de l'interactivité, c'est passer de l'autre côté du miroir, pourquoi ne s'intéresser qu'à ce qui se produit "derrière le miroir", à l'intérieur de la représentation, et non pas à l'expérience même de ce franchissement ? »
(Rieusset-Lemarié, 1999 : 203, cité dans Amato, 2005)

E.-A. Amato (2005), « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique »





« Il faut qu'avec mon corps se réveillent les *corps associés*, les "autres", qui ne sont pas mes congénères, comme dit la zoologie, mais qui me hantent, que je hante [...]. »

[Maurice Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*]

Une relation triangulaire



Intellect du joueur

L'esprit du joueur intervient évidemment dans le déroulement du jeu.

Corps du joueur

Mais derrière l'écran, le corps réel du joueur est aussi engagé dans l'action ludique (vision, manipulation du joystick, ...).



Corps ludique

Dans les jeux comportant un avatar, le joueur se voit doté d'un « corps virtuel » lui permettant d'interagir avec l'environnement de jeu.

Concepts théoriques pour l'étude du corps

Apports de la *Phénoménologie de la perception* de Maurice Merleau-Ponty :



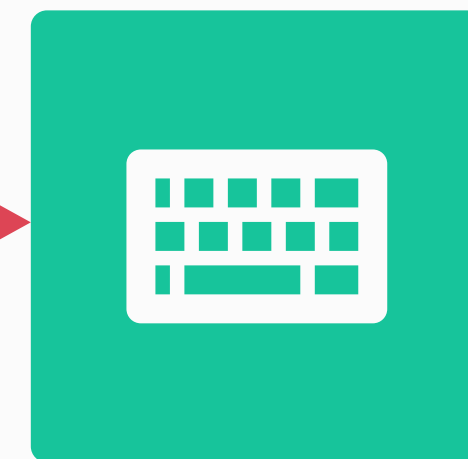
Dualité du corps

Le corps dans sa dimension à la fois d'objet et de sujet.



Visibilité et invisibilité

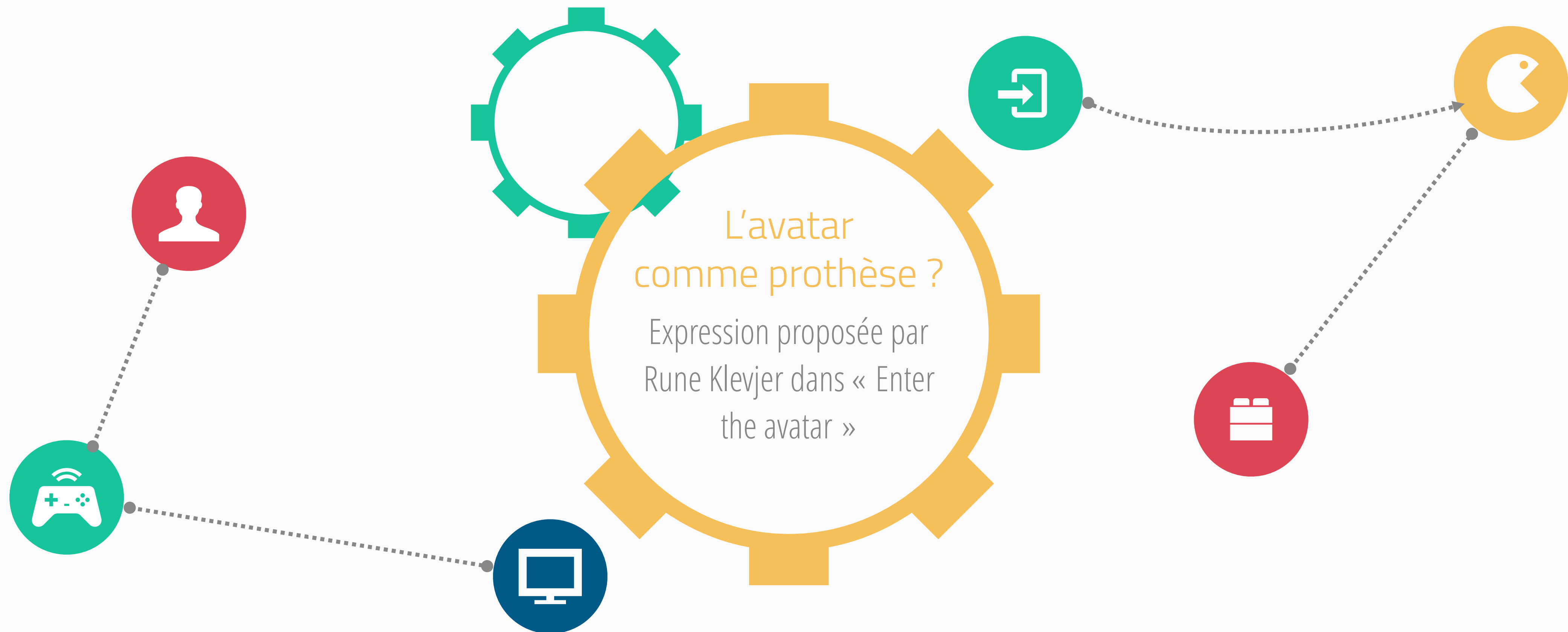
Notre corps nous est « invisible ».



Annexes du corps

Notre corps intègre des objets comme « annexes ».

Retour sur la définition de l'avatar



Il faut interroger le lieu où nous nous trouvons lorsque nous jouons, lorsque nous ne sommes « ni tout à fait en nous-mêmes, ni tout à fait à l'écran, mais dans une zone intermédiaire, un entre-deux » (Triclot)

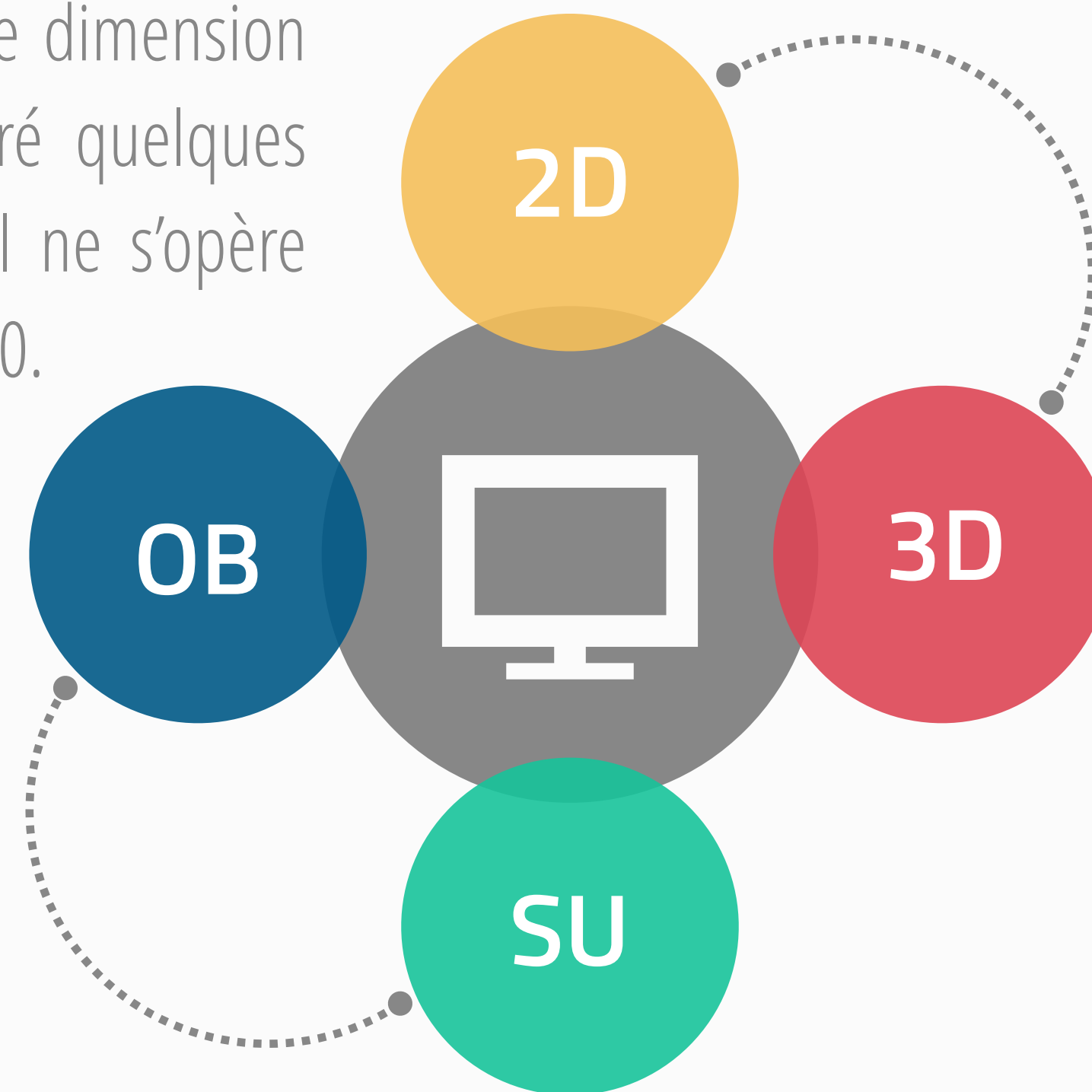
...



Un tournant majeur

Le passage de la deuxième à la troisième dimension dans le jeu vidéo est progressif : malgré quelques précurseurs dans les années 70 et 80, il ne s'opère réellement qu'au tournant des années 1990.

Le passage à la 3D contribue également à renforcer l'utilisation de la vue subjective dans le jeu vidéo.



Si la plupart des genres vidéoludiques vont connaître cette transformation, certains genres — comme le FPS — prennent leur essor avec la 3D.

L'écart de la 2D à la 3D

GTA 1

GTA 5



VS



Posture du joueur face au jeu en 3D

Une évolution ludique

Bien que cette évolution majeure ait suscité l'enthousiasme, elle constitue également un point de rupture pour de nombreux joueurs ne s'habituant pas à cette nouvelle approche ludique.

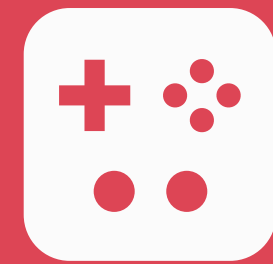


Un point de vue « derrière » l'écran

Contrairement au jeu en 2D, notre champ de vision coïncide avec celui de notre avatar. Cette perception visuelle nous place non plus à l'extérieur du jeu, observé comme « monde en miniature », mais à l'intérieur de celui-ci.

Implications dans le rapport au corps

Les jeux en 3D présentent l'avatar comme un « corps-caméra » : ils nous obligent à incorporer, outre le contrôle du mouvement, le contrôle de la vision. Notre perception visuelle devient dépendante des actions opérées par nos mains. Sans cette double maîtrise, le jeu reste inaccessible, et nous y avons la sensation permanente d'être « désorientés » (Klevjer). Cette a priori « simple fonction supplémentaire » à gérer entraîne donc une profonde modification de notre posture face au jeu.





Merci pour votre attention.

Immersion, jeu et réflexivité

Il faut remettre en question la vision de l'immersion comme idéal à atteindre du jeu : plusieurs théories définissent l'état ludique comme étant marqué par la **réflexivité**.

Henriot

Il insiste sur l'idée d'une prise de distance vis-à-vis du jeu : "[l]'idée de Jeu est avant tout affaire de point de vue. Elle suppose un survol, un détachement, une sorte de légèreté mentale, au moins provisoire (...) qui amène à voir les choses d'une manière plus abstraite, moins immédiatement engagée" (1989, 53).

Genvo/Schaeffer

Genvo, revenant sur Schaeffer, définit le jeu comme "compétence intentionnelle complexe" fictionnelle [...] caractérisée par le fait que le joueur fait comme si ce qu'il faisait était autre » (1999, 234).

Bonenfant

Elle souligne aussi cette prise de distance dans l'activité ludique : « Jouer, c'est s'approprier le jeu, c'est-à-dire créer une distance permettant une liberté interprétative des règles et des résultats [...] » (2015 : 86).

Cercle magique et métacommunication

Cette prise de distance va de paire avec une remise en question de la conception du jeu comme d'un « cercle magique » (Huizinga) qui serait séparé du “réel” : « [...] we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes » (Consalvo, 2009 : 416).

Le jeu est donc conçu comme une activité distanciée et circulatoire.



Bateson envisage le jeu comme un mode d'interaction au second degré, où les actions et les objets ne sont plus des référents mais des signes d'eux-mêmes.

Il pose la réflexivité comme une condition nécessaire à l'émergence du jeu : une situation ou un objet ne pourraient être reconnus comme ludiques « que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : “ceci est un jeu” ».

Repenser le paradigme de l'immersion

Une activité ou une situation doit donc se faire reconnaître comme relevant du jeu via ce que Genvo (2011 : 76), adaptant Schaeffer (1999), nomme des « marqueurs pragmatiques de la jouabilité ».

Dans la fiction comme dans le jeu, le joueur manipule des signes, et le caractère fictionnel est constamment affirmé. Cette conception remet en question l'idée d'immersion comme plongée dans la fiction et perte des repères.



Le joueur est constamment dans un "état mental biplanaire" (1999, 191), en train de prendre la fiction au sérieux et de s'en distancier. C'est ce que Schaeffer appelle l'immersion : mais est-il nécessaire de réintroduire cette notion (avec les présupposés qu'elle véhicule) pour désigner cet état particulier ?